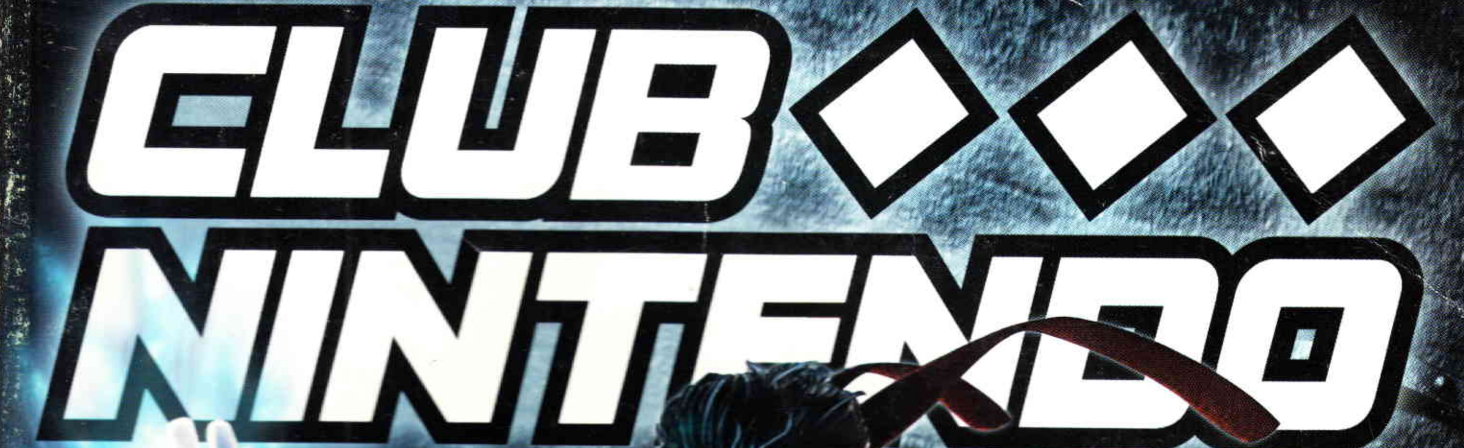










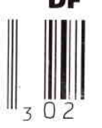


Revista Oficial de Nintendo

Además:
- Retro Activo
- Gamevistazo
- Previos
- CN Babes

MORTAL KOMBAT DECEPTION
ACÁBALO





Nintensivo

Precio $22.00 M.N. DF
0 10722 58163 3 02

NINTENDO POWER
- SPIDER-MAN 2
- SUPER MARIO 64 DS
- METROID PRIME 2: ECHOES

Año 14 No 2 Exhibir hasta 26/2/2005


¡Qué emoción verlos crecer!

SUMARIO





62



ESTE MES REVISAMOS



44

NINTENSIVO

TIPS

50



NINTENDO POWER

La imagen



LA CLÁSICA SAGA DE ACCIÓN INTERGALÁCTICA REGRESA CON UNA NUEVA MISIÓN QUE TE TRANSPORTARÁ A DIVERSOS PLANETAS INVADIDOS POR cientos de enemigos. ¿QUIERES DESCUBRIR MÁS de la misión? CHECA LA...

...página 44



ISSN 1665-7888

Año XIV No. 2 Febrero 2005

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 2. Fecha de publicación: Febrero 2005. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



No cabe duda que Nintendo sigue siendo líder en el mercado de los portátiles y no es para menos, ya que el DS rebasó las expectativas de muchos al ofrecer una extensa variedad de títulos en su lanzamiento y otros tantos que están por llegar, como el esperado Castlevania DS, que usará la segunda pantalla para conjurar hechizos que encierren a tus enemigos con toda precisión.

Por su parte, el Nintendo GameCube sigue dando de qué hablar con Mortal Kombat Deception, título que engalana nuestro artículo de portada y que seguramente se convertirá en tu favorito, por su variedad de movimientos y sobre todo porque se incluyeron algunos personajes secretos exclusivos para el GCN. ¿Por más que intentas no puedes escapar del Dahaka? Checa nuestro Nintensivo de Prince of Persia: Warrior Within para que desafíes tu destino y escapes de las garras de los terribles demonios del pasado y presente. También te presentamos un interesante análisis de la nueva aventura de Fox McCloude, quien al lado de sus fieles amigos, erradicará la maldad de la galaxia al estilo de la versión de Nintendo 64.

¿Quieres venir a nuestras oficinas para conocer y platicar con Gus y Pepe? Simplemente responde correctamente la trivia que te preparamos, y si eres de los primeros, podrás venir a nuestras oficinas y entrevistarlos. Así que no dejes pasar el tiempo y checa las bases en la página 28.

No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o vía tradicional a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



Tocar no es bueno.

O eso es lo que nos han dicho. No tocar... tú mismo, tu nariz, pintura fresca, una espinilla, el jarrón chino de tu abuela. Lo que digas, no lo puedes tocar. Pensamos que está mal. ¿Por qué no debes tocar lo que quieres? ¿Qué pasaría si pudieras tocar lo que juegas? ¿Y si pudieras hacer que algo brinque, dispare o corra con sólo tocarlo? Afrontémoslo: tocar el juego significa controlarlo. Y cuando decimos esto, nos referimos a control con precisión. Un toque correcto y serás el amo del universo. Un mal toque y perderás. Olvida todo lo que te han dicho y repite con nosotros: tocar es bueno.

Tocar es bueno.

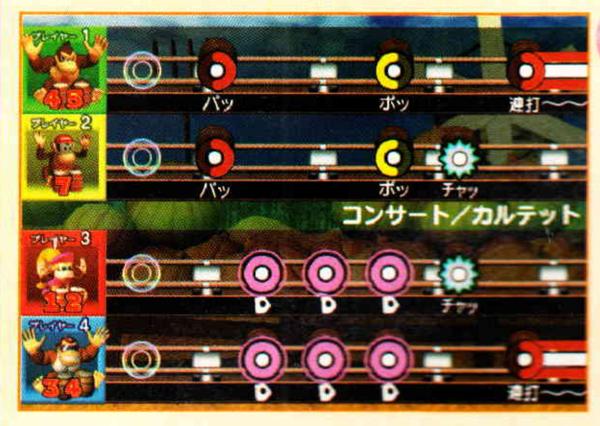


NINTENDO DS™

control de tacto • chat inalámbrico • control de voz • juego a distancia

Diversión sin fin





Nuestro cubo todavía nos brindará muchísimas horas de diversión, y prueba de lo anterior es que Nintendo acaba de anunciar tres nuevos juegos, que confirman lo que la compañía mencionó a finales del año pasado; el apoyo al Nintendo GameCube no se detendrá en un buen rato. Los títulos anunciados fueron: **Mario Baseball**, **Kirby New Adventure** y **Donkey Konga 3**.

Se prevé que para los **Mario** y **Kirby**, su lanzamiento en América sea a mediados de año, mientras que para **DK3**, por el momento, sólo aparecerá en el mercado japonés; pero eso sí, es muy probable que la segunda versión de este juego musical la veamos en este continente para finales de año.



¡Grandes juegos para los portátiles!

Cuando se anunció la salida del Nintendo DS, una de las compañías que más se mostró emocionada con las posibilidades de éste, fue Namco (que desde un principio ha apoyado a dicha consola), pero también declaró que no dejaría de lado al Game Boy Advance, y esta nota lo confirma. Para mediados de año, la empresa nipona pondrá a la venta los siguientes títulos para el GBA: 1) **Ace Combat**. Aquí podremos elegir de entre diez aviones para completar las doce misiones con las que contará; también se mencionó que los gráficos serán de lo más impresionantes para la consola de 32 bits.

Baten Kaitos DS

2) **Pac-Man Pinball**. Nuestro héroe seguirá comiendo píldoras, pero ahora en tableros de Pinball. 3) **Klonoa 2: Dream Champ Tournament**. Un juego de plataformas protagonizado por el gato más extraño de todos. 4) **Mr. Driller 2**. La secuela del famoso juego de Puzzle que hiciera su aparición hace ya un rato en la consola. Para el Nintendo DS anunció dos juegos RPG, que estamos seguros serán todo un jitazo; nos referimos a **Baten Kaitos DS** y **Xenosaga DS**, de los cuales no se dio mucha información; no te preocupes, nosotros te mantendremos informado sobre ambos títulos.

Nintendo entra al mundo del cine



Hace un par de meses te comentamos que Nintendo había decidido cancelar el proyecto de la película de **Metroid**, y al parecer no había motivos aparentes para que la compañía tomara esa decisión. Pues bien, resulta que la gran N acaba de anunciar su incorporación a la industria cinematográfica; así es, después de la grata experiencia que ha tenido con **Pokémon**, ha decidido realizar sus propias cintas, las cuales obviamente estarán basadas en sus videojuegos más populares, como **Zelda** o **Mario**, pero también se menciona que crearán nuevas historias que aprovecharán para la realización de nuevos juegos de video.

Ahora toma sentido la cancelación de la película de Metroid, ¿no? Ellos la quieren producir. Según se comentó, no será sino hasta finales del siguiente año cuando se estrene el primer filme producido enteramente por Nintendo.

El online, más cerca de lo que parece

El Nintendo DS no sólo es un avance en cuanto a ingenio y tecnología, sino que también representa confianza; y ésta es la que Nintendo necesitaba para dar el "salto" al juego en línea. Lo anterior lo señaló **Shigeru Miyamoto**, quien además mencionó estar consciente de que el cambio al juego online se dará dentro de tres o cuatro años, y que Nintendo empezará ese camino desarrollando varios títulos con esta cualidad para el Nintendo DS. Lo que más preocupa a la gran N son dos factores; el primero es que la relación con otra persòna sería prácticamente inexistente, provocando que la emoción del juego no sea la misma. El otro factor tiene que ver con la tecnología, pues Nintendo no quiere que la experiencia que los videojugadores tengan con el online sea complicada o con errores como el alentamiento de la acción o la pérdida de datos (muy comunes en las consolas que actualmente proporcionan este servicio). Así que cuando ellos ofrezcan el juego en línea, quieren que estos problemas desaparezcan o se vean disminuidos. Brinda una gran seguridad saber que el mundo del entretenimiento se encuentra en las mejores manos con Nintendo.

Disney llega a la pantalla del GBA

Gracias al GBA Video, hemos podido disfrutar de nuestras series favoritas como **Pokémon**, **SpongeBob** o **Dragon Ball GT** en nuestro Game Boy Advance; y ahora toca el turno a las series de Disney. Hace tan sólo unos días, Majesco dio a conocer que llegó a un acuerdo con la compañía para que éstas sean adaptadas a dicho formato en varias compilaciones; la primera de ellas se titulará **Disney Channel Collection Vol. 1**, y contendrá capítulos de **The Proud Family**, **Kim Possible** y **Lilo & Stitch**, entre otros.

Qué bueno que Majesco busque este tipo de licencias para ampliar su catálogo de series, ya que parecía que se estaban olvidando de él.

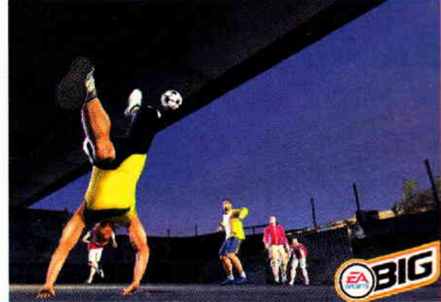


Mexico City en FIFA Street

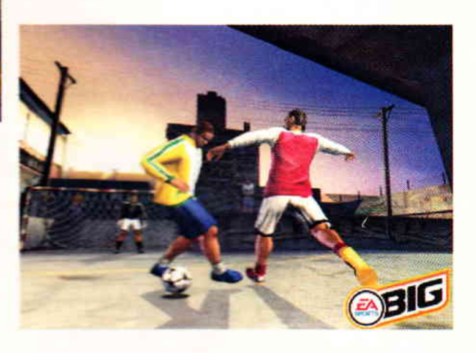
México es uno de los países que poco a poco, y pese a problemas como el comercio ilegal, se ha ganado un lugar de respeto entre los licenciatarios, de entre los que destaca Electronic Arts, y clara muestra fue la aparición de la liga mexicana en la edición de **FIFA 2005**. Pues bien, EA seguirá consintiendo a los videojugadores de nuestro país, esta vez con la aparición de una "cancha" especial en **FIFA Street**, título que estará disponible a mediados de año.







Dicha cancha estará situada en una de las colonias más populares de la ciudad de México: ni más ni menos que Tepito. No te la esperabas, ¿verdad?



Gente de EA Big mencionó que no será la única sorpresa que aparecerá en el juego para nuestro país; esperemos que se trate de la incorporación del equipo tricolor. Por lo pronto, aquí puedes apreciar algunas imágenes del título, entre ellas, una del "barrio bravo".

Snake podría llegar a la pantalla grande

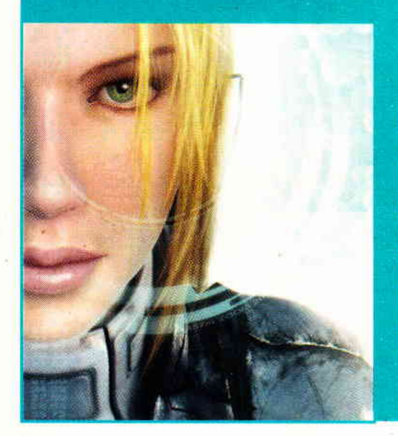


Según declaraciones de gente de Konami, es muy probable que en los siguientes meses se comience a rodar una película sobre la serie de **Metal Gear**, ya que hay varias productoras norteamericanas interesadas en el proyecto; lo único que tiene todo en "pausa" es el temor de su creador, **Hideo Kojima**, a que no se recree la historia de una manera correcta. En declaraciones del programador, menciona que él quiere estar involucrado con la película, para que ésta logre transmitir las mismas emociones que los juegos de video.

Muy pocas son las cintas que hacen justicia al juego que representan, entre las que encontramos Resident Evil Apocalypse, pero creemos que no hay de qué preocuparse si Kojima se encarga de la historia.

StarCraft: Ghost, todo un caso

¿Han escuchado la fábula de "Juanito y el lobo"? Pues pareciera que los cuates de Blizzard quieren recrearla en el mundo de los videojuegos, porque su título **StarCraft Ghost** primero fue anunciado para salir en el 2002, pero después se cambió la fecha a principios de 2003; y justo cuando ya estaba todo mundo esperándolo, se retrasó un año más. Pero el acabose se dio cuando cambió de equipo de programación; el proyecto pasó de Nihilistic a Swingin Ape Studios, y a estos últimos se les ocurrió la puntada de retrasarlo no 6 meses ni un año, sino ¡hasta la próxima generación de consolas! Así como lo lees, de manera que muy probablemente el juego no salga sino hasta dentro de dos o tres años. Nosotros consideramos que esto fue el "tiro de gracia" para un proyecto que generó buenas expectativas, pero que por desgracia no fue bien trabajado para salir a tiempo.



Ahora sólo hay que estar pendientes para ver en qué termina todo esto, porque así como están las cosas, nuestros hijos terminarán jugando este título.



¡Más imágenes de la leyenda!



A partir de que se mostró el video del nuevo juego de **Zelda** durante el último E3, se convirtió en el título más esperado para este año, incluso más que **Resident Evil 4**; todos estamos ansiosos por conocer el estilo de *gameplay* que manejará, escuchar su música y, sobre todo, conocer su historia. Pero en fin, todavía faltan algunos meses para su lanzamiento, así que tendremos que ser pacientes; aunque para aligerarte la espera, te mostramos las imágenes más recientes que hay del juego... ¡disfrútalas!





El trabajo que está realizando Nintendo en el desarrollo de este título es increíble; no cabe duda que llevará a la leyenda a un nuevo plano en cuanto a innovación.



TUS PREGUNTAS A: MARIO

¡Qué tal, mis queridos lectores! ¿Me extrañaron? Ya estamos en febrero y Nintendo sigue dando de qué hablar con todas sus consolas. ¿Cómo vieron el Resident Evil 4? Sin duda es un gran candidato para juego del año y obviamente espero que pronto mandes tus récords para publicarlos en la sección "Los Retos". ¡Arrivederci!

Mario

El último deseo de Don Pianta

Hola, Mario. En el juego Paper Mario: The Thousand Year Door, Don Pianta me pide que encuentre a su sobrina (Franseca) y a su novio (Franky); ¿dónde están estos personajes?

Eduardo García
Monterrey, Nuevo León

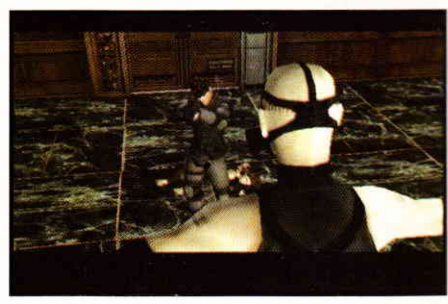
Muy fácil, mi estimado Lalo: todo este enredo se debe a que Don Pianta está enfermo y quiere ver a su hija. Pues bien, embárcate a Keelhaul Key para encontrar a la amorosa pareja (cerca del campamento); pero, ¿qué crees?; ellos no se irán de allí sino hasta hallar su anillo de bodas. Ve hacia la palmera solitaria donde viste a Bobbery; entrégales el anillo para que te acompañen de regreso a Rogueport.

El poder de la mente

Mario, leo mucho la revista Club Nintendo, pero hasta ahora no he encontrado la respuesta que quiero que es acerca del juego Metal Gear Solid: The Twin Snakes. ¿Qué hago después de que Maryl va por el elevador y aparece Psycho Mantis?

Pedro Roma López
Vía correo electrónico

¡Qué pasó, Peter! Justamente en nuestra edición número 150 publicamos unos tips de Metal Gear Solid, donde te decíamos qué hacer. Pero no importa; pon mucha atención: cuando Meryl se encuentre en poder de Mantis, él tratará de que la aniquiles, pero ¡no lo hagas! Contén tus instintos y mejor golpéala para dejarla inconsciente, dándote oportunidad para luchar contra el villano psíquico. Cambia tu control al puerto cuatro para que no le des oportunidad de leer tu mente.



En Metal Gear Solid incluyeron varios detalles alusivos a Nintendo; en este punto del juego, checa las imágenes de la pared y te llevarás una sorpresa.

Barco Fantasma

Hola, amigos de Club Nintendo. En el juego The Legend of Zelda: The Wind Waker, ¿dónde se encuentra el mapa del barco fantasma y dónde está éste?

Diego Raúl
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! Seré breve. Ve hacia Diamond Steppe Island y usa el Hookshot en una palmera para transportarte hasta llegar a la parte alta. Entra por el hueco del suelo y cruza por un pequeño laberinto de jarrones (usa palos o bombas para destruir las tapas); al final encontrarás un cofre con el Ghost Ship Chart (mapa). Sal de allí y checa tu nuevo accesorio cuando anochezca para que te dé la ubicación del barco según la posición de la luna.

Las estrellas de Super Mario 64

Necesito que me ayudes en Super Mario 64 DS. ¿Me podrías decir qué hago en el Whomp's Fortress para conseguir la sexta estrella que dice "Blast away the wall"? Gracias.

Daniel Benavides Mariño
Puebla, Puebla

Conseguir esta estrella es tan simple como preparar una malteada. Del punto de inicio sube al árbol y salta hacia la plataforma que tiene un poco de agua. Ve hacia el fondo y entra en el cañón; gira hacia la derecha y verás dos paredes de color café; apunta directo a la punta de la pared izquierda y dispara a Mario para revelar la estrella. Ahora puedes subir corriendo por ella o usar de nuevo el cañón para ahorrar tiempo.

Custom Robo

Hola, Mario. ¿Cómo puedo obtener a Rahu III en Custom Robo de Nintendo GameCube? Lo he buscado por todos lados, pero nunca he tenido suerte.

Víctor Miguel Gutiérrez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Víctor! En Grand Battle-Silver Battle Royale, presiona el botón A estando cerca del carro al sur del Holosseum. Tal vez te parezca complicado, pero en realidad es bien sencillo.

Si quieres convertirte en el mejor peleador de CustomRobo, actualiza a tu personaje con los mejores accesorios.



LA CARTA DEL MES



¿Se murió el pixel?

¡Qué tal, Mario! En una página de Internet encontré un comentario que menciona que el Nintendo DS tiene fallas en una de sus dos pantallas. No estoy diciendo que todos los aparatos contienen este defecto, ya que al parecer sólo algunos lo presentan. Según esto son unos puntitos negros en las pantallas y no es cuestión del Nintendo DS sino de las pantallas LCD que contiene; díganme si es esto cierto y qué probabilidad hay de que salgan con este defecto, ya que yo estoy a punto de comprarme uno y temo que salga defectuoso.

Juan Carlos Durán Muñiz
Vía correo electrónico

Hola, Charly. Al problema que comentas se le conoce como "Dead Pixel" y, efectivamente, algunos equipos de Nintendo DS de primera generación sufren de esta falla. Un Dead Pixel es un defecto en las pantallas LCD, en donde un pequeño pixel (punto que hace la pantalla) permanece de un solo color (rojo, azul o blanco) sin importar qué imagen tenga el fondo. No es novedad, ya que ocurre comúnmente en las pantallas de LCD, como televisores, computadoras, PDA, celulares, etc. Lo malo es que puede distraerte y más si juegas un First Person Shooter, donde generalmente la mira es un punto.



A simple vista es un pequeño punto que puedes olvidar en un instante, pero en ciertos juegos se vuelve molesto.

Hace poco Nintendo emitió un comunicado de prensa como respuesta a los usuarios con este inconveniente, donde indicaron que cuando mucho podrá fallar un par de pixeles y no se agravará a toda la pantalla. También se recomienda que cheques tu sistema unas semanas para detectar cualquier problema, y si realmente te incomoda el pixel "muerto", puedes hacer válida la garantía del Nintendo DS.

Un Pokémon feliz

¡Hola, Mario! ¿Cómo estás? Los felicito por la revista; está buenísima. En Pokémon Gold no he conseguido evolucionar a Evee en Umbreon o Espeon; ¿qué necesito hacer?

Arquímedes Vajure Quevedo
Vía correo electrónico

Primero que nada, ¡trata bien a tus Pokémon! ¿Por qué lo digo?, porque hay ciertos personajes que evolucionan sólo si son felices, y tal es el caso de Evee, que evoluciona en Espeon (tipo psíquico) al hacerlo feliz durante el día, o en Umbreon (tipo dark) si lo haces feliz durante la noche. Así que trátalo bien y verás que pronto tendrás un nuevo aliado en tu equipo.

Intercambio Pokémon

¿Qué onda, Mario? Oye, tengo una pregunta: acabo de comprar el Nintendo DS y tengo un Game Boy Advance SP. ¿Cómo puedo transferir mis Pokémon de una consola a otra, si el Nintendo DS no tiene el puerto para Cable Link y en el juego no detecta el wireless?

Hugo González
Guadalajara, Jalisco

¡Con magia! Porque, como te habrás dado cuenta, no es posible conectar el Game Boy Advance con el Nintendo DS, ni siquiera usando el adaptador wireless que viene con las nuevas versiones de Pokémon. Pero como premio de consolación, te recomiendo que pidas prestado un par de GBA SP para hacer tus transferencias directamente.

Pokémon al GameCube

¡Qué pasó, Mario! ¿Cómo va todo por el Mushroom Kingdom? Fíjate que un amigo me comentó que Nintendo está planeando lanzar otro título de Pokémon para el Nintendo GameCube, y mi pregunta es: ¿será como Pokémon Colosseum o por fin tendremos algo como en las versiones de Game Boy Advance?

Héctor Vinagran
Venezuela

Así es. Ahora los fans de Pokémon podrán descansar tranquilos por el anuncio de un nuevo título para el Nintendo GameCube. Éste será plenamente en formato RPG (como lo visto en la pequeña aventura de Pokémon Colosseum, pero con una historia mejor elaborada) y no tendrá nada que ver con el aspecto de coliseo. Aún no hay fecha definida, pero se estima que lo tendremos a finales de año.



Si te gustó la pequeña aventura de Pokémon Colosseum, espera a ver la nueva misión que Nintendo está preparando; más personajes y un inmenso mundo por recorrer y explorar.



Monstruos clásicos

¡Hola, Mario! La razón por la que escribo es que espero que me respondas estas preguntas, por favor. ¿Va a salir otro juego de Godzilla? Es que un amigo me dijo que iba a haber otro con monstruos como Space-Godzilla, Jet-Jaguar, m.o.g.u.e.r.a., Mecha-Godzilla 3, Mothra, Battra, Baragon, Megaguirus (pocos conocidos), y que a Mothra ya lo puedes usar. También si en el Godzilla: DAMM se puede sacar a Godzilla de los años 80, ya que en su revista #3 del año 12 no dice cómo. Espero que me quites la duda. Muchas Gracias.

Carlos Torres Flores
Tlalnepantla, Edo. de México

En lo que a las consolas de Nintendo concierne, no hay planes para otro título del legendario monstruo japonés, pero quizá en algún momento la compañía Atari (creadores de Godzilla: DAMM) decida alegrar a los fans de Nintendo con una nueva aventura. Y sobre tu segunda pregunta, puedes activar al Godzilla de los años 90 y 2000, pero no al viejo monstruo ochentero. ¡Suerte para la próxima!



Aún no se planea otro título de Godzilla, pero en cuanto sepamos algo te lo diremos de inmediato.

Un tributo a Link

Soy fanático de los títulos de Final Fantasy y he jugado casi todos; y ahora que salió Final Fantasy I & II: Down of Souls me ha vuelto a surgir la duda de antaño. Cuando los Guerreros de Luz visitan el país de los elfos, hay unas tumbas en donde el epitafio cita: "Aquí yace Link". Me pregunto qué habrán querido decir los programadores del juego con esto.

Alfredo Loyola
Vía correo electrónico

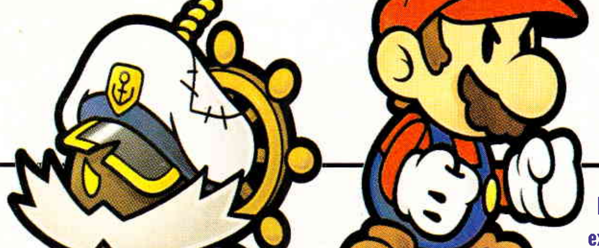
¡Qué observador me saliste, Alfredo! Desde la versión original de Final Fantasy se pueden ver tres tumbas (en la aldea que mencionas) al norte de la aldea. La segunda de ellas dice: "R.I.P. Erdrick", quien no es más que el famoso héroe del juego Dragon Warrior. Y en la versión contemporánea se puede apreciar el nombre "Link", que hace referencia al héroe de Hyrule que todos conocemos. Esto lo hicieron como broma al mencionar a héroes de otros juegos y aunque no sirva de nada, se ve gracioso, ¿no?

Bobbery se une a tu equipo

¿Qué hago para convencer al anciano marinero bomba para que me acompañe en la nueva aventura que inicia el episodio cinco? He tratado de mil formas y nunca me hace caso. ¿Me ayudarías, por favor?

Juan Alberto
Vía correo electrónico

Efectivamente, Bobbery es un viejo lobo de mar y candidato perfecto para la misión; pero lograr que se una a tu equipo es algo tedioso. Ve al Inn y habla con Podley, quien te dirá que Bobbery está deprimido porque su esposa Scarlette enfermó mientras él estaba en un largo viaje y falleció antes de que él regresara. Podley te dará una carta de Scarlette: entrégasela a Bobbery para que se seque las lágrimas de cocodrilo y decida recorrer los siete mares nuevamente.



No pienses que por su edad, Bobbery es inútil; él explotará para generar gran daño a sus enemigos.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

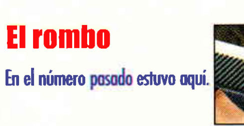
¡Muchísimas gracias por tus cartas! Recuerda que cada comentario que nos escribes nos sirve de mucho para conocer tus opiniones sobre todas nuestras secciones y, en sí, de todo lo que se publica en la revista Club Nintendo; por ello te invito a que nos sigas escribiendo y mandando tus dibujos para lograr cada vez una mejor revista para ti.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
O a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Michael Montalvo, Puerto Rico.
Ángel Rosiles, Cd. Neza, Edomex.
Luis Álvarez, Monterrey, N.L.
Víctor García, Tlalnepantla, Edomex.
Miguel Villatoro, Agua Dulce, Ver.
Ignacio Ramírez, Cuautitlán, Edomex.
Raúl Velásquez, Aguascalientes, Ags.
Manuel Villalobos, San Fdo., Chile

El rombo



En el número pasado estuvo aquí.

¡TOCAR NUNCA HABÍA SIDO TAN DIVERTIDO!

Wario Ware™ Touched!

La serie de **Wario Ware Inc.** es muestra clara de lo que Nintendo significa para la industria de los videojuegos. No posee gráficos espectaculares, la música no es nada del otro mundo, y el control es de lo más simple. ¿Entonces por qué es un título tan bueno? Simplemente porque gracias a su simplicidad lo puede jugar cualquier persona, desde un niño hasta un adulto, y todos se van a divertir de la misma manera. Esta nueva versión para Nintendo DS sigue la misma línea, sólo que ahora han sido aprovechadas las nuevas características de la consola, como la pantalla táctil y el micrófono, con lo que se ofrece a los jugadores un nuevo nivel de diversión.

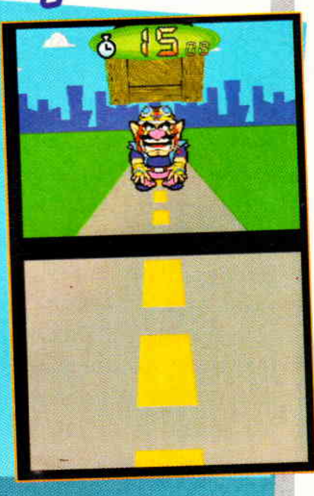
De todo un poco

Para aquellos que no han jugado las anteriores versiones de **Wario Ware Inc.** (que deben ser muy pocos), les vamos a explicar rápidamente de qué trata. El título incluye varias "historias" o "desafíos", cada uno conformado por cierto número de microjuegos, los cuales son la parte fundamental de esta idea. En cada uno de ellos, debes realizar una acción determinada dentro de un tiempo límite; pero no creas que son parecidas a las de los minijuegos de **Mario Party**; para nada; aquí tu reacción debe ser más rápida y basada en la frase que aparece al inicio del microjuego. Por ejemplo, cuando salga la palabra *Dodge*, que en inglés significa esquivar, dentro del juego tienes que mover a tu personaje u objeto para que evada el proyectil que le será lanzado. Créenos, es mucho más fácil de aprender de lo que parece; lo difícil es dejarlo.



¡Más microjuegos que nunca!

No hay persona que se pueda aburrir de los microjuegos que se han incluido en las ediciones anteriores; puedes jugarlos por horas y siempre te mantendrán entretenido; pues bien, imagínate que para esta versión se han incluido ¡180 microjuegos nuevos!, además de algunos ya conocidos que se han convertido en clásicos, como en el que tienes que realizar "limpieza nasal". Todos los juegos se pueden dividir en tres categorías que a continuación te describiremos.





Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Nintendo.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Microjuegos.
Jugadores: 1.

Tradicionales

Aquí entran todos aquellos que no utilizan las características especiales del Nintendo DS; para completarlos sólo debes usar algún botón y/o el *control pad*. Si has jugado las versiones para GCN o GBA, no tendrás ningún problema, ya que son prácticamente los mismos juegos.

Táctiles

En esta categoría las cosas se empiezan a poner interesantes; aquí debes usar tu *stylus* para participar en los microjuegos. La verdad nos quedamos sorprendidos por el gran ingenio por parte de los programadores, pues es un claro ejemplo de lo que se puede lograr en este poderoso portátil. Pero, bueno, regresando a los microjuegos, dos de los que nos parecieron más interesantes fueron **Wario's Itch y Super Wario Ball**. En el primero debemos ayudar a **Wario** "rascando" su espalda para quitarle la comezón; en el otro aparece una pelota en la pantalla y con el *stylus* tenemos que girarla hasta que aparezca la cara del antagonista de **Mario**.

Micrófono

El uso del micrófono también es importante para disfrutar de algunos juegos, como es el caso de **Blow in the Ear**, donde, literalmente, debes soplar cerca del micrófono, simulando que lo estás haciendo en el oído de una persona real; debes realizarlo de una manera suave, porque si lo haces como si estuvieras inflando globos para la fiesta de tu hermanito, fallarás.



Utiliza tu instinto

Todos los jugadores contamos con una especie de "sexto sentido" que nos permite reaccionar ante situaciones inesperadas dentro de los videojuegos; quizá algunos lo tenemos más desarrollado que otros, pero todos contamos con él. Todo esto viene a colación, porque en ciertos momentos de los minijuegos, no vas a saber qué hacer y deberás basarte en la frase y objetos que aparezcan en las pantallas para darte una idea de lo que debes realizar.



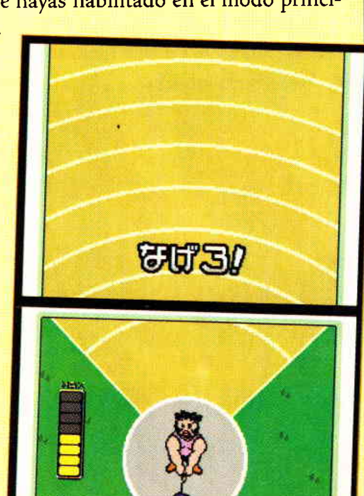
Elige tu destino

El modo de historia es muy similar al de la versión de Nintendo GameCube, es decir, debes elegir de entre una de varias subcategorías de los juegos, mismas que pueden ser ciencia-ficción, raros o deportes. Cada una está conformada por aproximadamente veinte juegos, los cuales tienes que terminar como máximo en cinco intentos, pues de lo contrario deberás empezar desde el inicio. Al final de cada subcategoría, tienes que acreditar un microjuego especial, los cuales son más largos que los normales; pero una vez que lo consigas, tendrás a tu disposición todos los juegos que superaste.



Implanta tu récord

El título cuenta con una opción especial, donde puedes elegir cualquiera de los microjuegos que hayas habilitado en el modo principal de juego y ver cuántas veces seguidas puedes terminarlo. Al principio todo resulta muy fácil, pero a medida que avances, la velocidad aumenta, de la misma forma que los obstáculos y objetivos a realizar. Esta opción te mantendrá "atado" a tu Nintendo DS durante mucho tiempo, ya que cada vez que implantes un récord, querrás superarlo inmediatamente.



¡Hasta el infinito y más allá!

Si eres de los que ya no saben qué hacer con tanto tiempo libre, se ha incluido una opción ideal para ti, en la que se encuentran mezclados todos los juegos de todas las subcategorías; el objetivo es que intentes pasar los más que puedas para dejar una buena marca, que puede ir desde uno hasta los que la pila te aguante, ya que no hay límite. Este modo de juego es ideal para esos largos viajes en el auto. Como consejo adicional, cada veinte o treinta minutos, pausa el juego y descansa un momento, para que no te "satures" y puedas dejar tu nombre lo más alto que se pueda dentro del ranking del título.





La marca de la casa



¿Alguna vez han jugado los Track and Field, de Konami? Es una serie deportiva que debió haber salido bajo el eslógan "Lo importante es ganar, no dañar el control", ya que para participar en las competencias debías presionar los botones y mover el pad hacia los lados, de una manera no muy normal que digamos, por lo que casi siempre terminabas estropeando un control. Esto te lo comentamos porque muy probablemente creas que al tener que estar utilizando constantemente el stylus, se pudiera dañar la pantalla inferior de tu Nintendo DS. Pero no, Nintendo siempre diseña sus consolas y accesorios para que soporten cualquier tipo de trato; así que en ese aspecto no tienes de qué preocuparte; juega con toda confianza.

Diversión garantizada

Wario Ware Inc. DS es de esos juegos que simplemente debes tener; te mantendrá entretenido por un muy largo tiempo. La única queja que tenemos acerca de él, es que los gráficos debieron ser mucho mejores, pero se compensan con el extraordinario nivel de creatividad bajo el que fue diseñado. Todos los licenciatarios deberían voltear hacia este título para ver cómo se deben aprovechar las características de la consola. Como siempre, Nintendo pone la muestra.

Ranking

Crow

Si te gustan los jueguitos cortos (de cinco segundos), que puedas disfrutar mientras esperas el momento de tu cita con el dentista, sin necesidad de perder el hilo de una historia compleja, ¡**Wario Ware Inc. Touched** es tu opción! El punto malo es que los juegos son demasiado cortos y después de un tiempo pueden fastidiarte a pesar de su variedad; sin embargo, es buena opción para aprovechar la *Touch Screen.*

8.0

Panteón

He jugado una infinidad de títulos en toda mi vida, pero ninguno como los **Wario Ware**. Este juego requiere de rápidos reflejos y de que tu instinto de videojugador haga que reacciones correctamente en los variados microjuegos, haciéndolo muy recomendable y divertido. Ahora WW ha evolucionado junto al Nintendo DS, y tienes una interacción con el juego como nunca antes. Si disfrutaste las versiones anteriores, este es un juego hecho a tu medida.

10

Master

Con el primer WW para el GBA, Nintendo apostó por un concepto distinto, algo que pudiera hacer partícipe de la diversión a cualquier persona, no importando su edad o si había tenido contacto con los videojuegos; muchos pensaron que no resultaría, y un par de años después es una de las franquicias más fuertes de la gran N. Se los recomiendo; no se arrepentirán; y si han jugado las anteriores ediciones, estarán de acuerdo en que es un juegazo.

10

1 — 10


También los malosos juegan

GAMEVISTAZO

ACE COMBAT ADVANCE


NAMCO HOMETEK INC.



Combate a través del cielo y derriba a tu enemigo



Si eres de los que gustan de los juegos de aviones al estilo de la vieja escuela (como Top Gun), esta será una buena opción para demostrar tu habilidad en los terrenos aéreos. Ace Combat Advance te pone tras los controles de hasta diez diferentes naves de combate para enfrentar múltiples misiones con objetivos específicos por cumplir. Todo esto se desarrolla bajo una vista superior y lo interesante es que puedes explorar los escenarios en cualquier punto del mapa, sin limitarte a seguir una línea predeterminada como generalmente se acostumbraba en este tipo de juegos. Por otro lado, los efectos especiales lucen bastante bien a pesar de las limitantes del sistema; tal es el caso del "zoom" que se genera cuando bajas la altitud para atacar objetivos al nivel del suelo.

El inicio de la rebelión

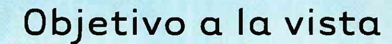
En el año 2032, la globalización ha empañado los bordes entre las ciudades y las corporaciones multinacionales se han convertido en superpotencias económicas alrededor del mundo. General Resources Ltd., una de esas grandes compañías, usa los últimos adelantos en equipo militar y su fuerza de ataque aéreo (A.S.F.) para destruir a cualquiera que atente contra su superioridad.

Viendo las pocas posibilidades de supervivencia, se forma un nuevo grupo militar para pelear contra la tiranía, que es encabezado por un escuadrón de combate élite llamado United Air Defense (U.A.D.). Tu misión en esta crucial batalla es tomar el papel de uno de los nuevos pilotos para ayudar al escuadrón a eliminar al ASF y destruir por completo todo lo relacionado con General Resources Ltd.





Tus armas principales serán las clásicas metralletas y algunos misiles que debes guardar para momentos cumbre o para enemigos terrestres.



Objetivo a la vista

A primera impresión parece un juego básico, sin mucho que ofrecer; pero ya que te adentres en las misiones, notarás que realmente se esmeraron en desarrollar el juego; por ejemplo, nos gustó mucho que las cajas de colisión son realistas, pues se logran destruir edificios y otros objetos al usar tus bombas o municiones. Como dato adicional, te comentamos que dependiendo del ranking con el que termines la escena, podrás obtener nuevos aeroplanos para enfrentar los peligros en el Ártico, el bosque, océano e incluso en zonas desérticas.

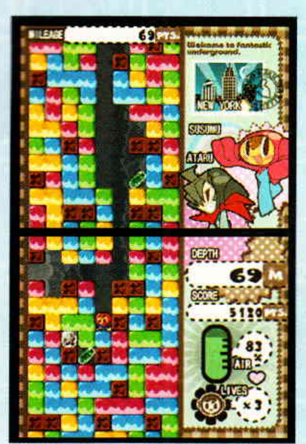




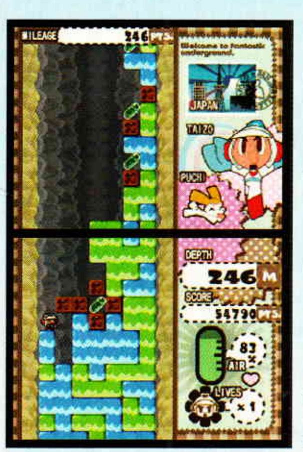
En resumen, este tipo de juegos de avioncitos suele ser aburrido después de pasar algunas misiones, más aún cuando en su mayoría cuentan con efectos de sonido peores a los de un celular análogo. Pero en Ace Combat Advance, la diferencia, aparte del engine gráfico, radica en la facilidad con que controlas la nave, misma que te permite evadir los ataques hostiles con un ligero toque en el D-pad, así como lograr giros rápidos para cambiar tu dirección y emprender una nueva estrategia de combate. ¿Qué tan difícil es? La verdad no te costará trabajo en ninguna de sus dos dificultades (Novato y Ace), pero el verdadero reto será terminar el trabajo en el menor tiempo y sin recibir daño.



¡Cava tan rápido como puedas!



Lo más probable es que ya tengas las 150 estrellas de Super Mario 64 DS y hayas terminado todas las pistas de Ridge Racer; y como de seguro quieres sacarle más provecho a tu Nintendo DS, te presentamos una opción que no es precisamente de lo mejor, pero te entretendrá por un rato. En Mr. Driller controlas a un pequeño personaje de nombre Susumu, quien con ayuda de su poderoso taladro debe llegar a profundidades que ni Harry Stamper (Armageddon) podría imaginarse; y como en dicha película, el tiempo es fundamental para lograr tus objetivos. Aquí los segundos se miden por el nivel de oxígeno, así que checa bien tu barra de energía, porque si llega a cero perderás una vida.



Para que te des una idea, el concepto es similar a Super Puzzle Fighter, ya que mientras vayas destruyendo algún bloque, caerán otros para formar líneas de un solo color que usarás para generar reacciones en cadena. Y tal como lo supones, existen bloques de piedra que obviamente son más difíciles de demoler y otros del tipo metálico, que son indestructibles. La forma de superar un escenario es llegar a la profundidad sugerida en el menor tiempo posible.

¡Fíjate bien dónde perforas! Recuerda que algunos bloques pueden tener gases venenosos que consumirán gran parte de tu energía.

¿Qué diferencias tiene?

El pequeño topo humano ha pasado por múltiples consolas y generalmente no cuenta con cambios relevantes de una versión a otra. Sin embargo, para el Nintendo DS se ha aprovechado la pantalla doble para incrementar el rango de visión (mostrando los bloques que están por caer), dándote la oportunidad de crear mejores jugadas y ubicar las cápsulas de aire, así como la facilidad de usar el Stylus para hacer tus movimientos (si has jugado buscaminas en tu PC, esto será pan comido).







Modos de juego

Para que no te aburras tan pronto, Namco incluyó tres categorías que te ofrecen retos diferentes; por ejemplo, en "Mission Driller", es el modo de historia que te lleva a cavar por países como Japón, China, India, así como los continentes americano y europeo; el objetivo es simple: cumple con la profundidad marcada y haz tus maletas para el siguiente reto. En "Time Attack" sirve para demostrar qué tan bueno eres trabajando bajo la presión del tiempo; aquí se guardará tu mejor récord y tu misión será romperlo una y otra vez. Para el final dejamos el modo "Pressure Driller", un novedoso sistema de juego que te pondrá más frenético que nunca, ya que además de preocuparte por cavar con rapidez para ahorrar oxígeno, debes escapar de un enemigo tipo arácnido que tratará de hacerte añicos. ¿Cómo vencer este reto? En ciertas partes del escenario verás unas cápsulas de poder que te sirven para dañar al molesto enemigo. Por desgracia, si quieres jugar contra alguno de tus amigos, es necesario que cada uno tenga su propia tarjeta de Mr. Driller Spirits. Ahora sí nos quedó mal Namco con ese detalle, ¿no?

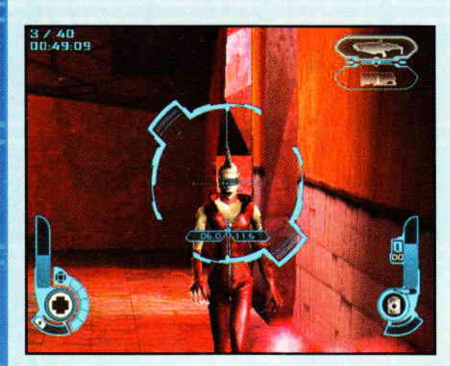


JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

ENVOLVED GAMES



¡El defensor de la ley de Mega-City 1 regresa por más acción!



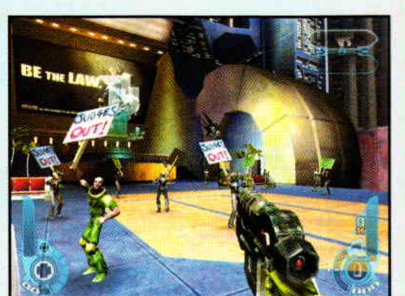
Año 2122: los usos rudimentarios de la policía del siglo XXI son ahora obsoletos; el crimen sigue causando grandes estragos en los límites de la ciudad y sólo un hombre con las agallas de enfrentarse a cientos de delincuentes puede erradicar el caos y salvar al mundo de un terrible desenlace.

Bienvenidos a Mega-City 1, una ciudad que aloja a más de 400 millones de personas (en México nos sorprendemos por ser más de 105 millones), donde cada habitante es un criminal en potencia. Es la tercera década del siglo XXII, se ha extendido el desempleo y obviamente la gente, al estar de ociosa, no encuentra otra actividad más que delinquir, convirtiéndose así en una zona de anarquía total que sólo los Jueces pueden evitar. Ellos tienen el poder para aplicar la justicia al instante (son juez, jurado y verdugo) y su mejor elemento eres tú... Judge Dredd.

¿Recomendable o no?

Sí, ya sabemos que todo lo que tiene que ver con la historia de Judge Dredd es prácticamente... basura; la película que estelarizó Stallone es tan mala como el cáncer y ni se diga de los juegos de SNES y Arcadia; si resistes jugarlos por más de 15 minutos, ¡eres nuestro héroe! Pero la racha de mala suerte parece que va a terminar con Dredd VS Death; en esta nueva versión el guión es exclusivo, pero muy apegado a lo que puedes leer en los cómics, y de hecho reconocerás a varios personajes como el Juez Anderson y a los siniestros Jueces Oscuros (procedentes de otra dimensión). Cada que encuentres a un enemigo deberás leerle sus delitos y dejarles caer el pesado brazo de la ley; pero no exageres... el pasarse una luz roja o tirar basura en la calle no amerita que saques la escopeta.









Si por alguna extraña razón te aburres de este rollo futurista, checa la modalidad multiplayer, para que demuestres a tus amigos quién es el verdadero Juez de Mega-City 1. ¡No aceptes imitaciones!

La temática del juego envuelve a los míticos seres vampirescos y un grupo de Jueces que optó por irse del bando de los rudos. ¿Podrás con esta misión o te dejarás llevar por las tentaciones de la corrupción?

¡Yo soy la ley!

Toma el papel del enérgico Juez Joseph Dredd (un clon de Eustace Fargo, el primer Juez Supremo) y la bella y mortal Juez Cassandra Anderson, quien es la mayor responsable de la división PSI de Mega-City 1, la sección del departamento de justicia especializada en la lucha sobrenatural contra el crimen. Armados hasta los dientes y con la firme idea de vencer al mal, estos valientes personajes combatirán contra seres infernales como: Judge Death, Judge Fire, Judge Fear, Judge Mortis y Necrus, todo esto en un ambiente tridimensional con gráficos bastante respetables donde el único problema es la música de fondo... después de un rato necesitarás un par de aspirinas.



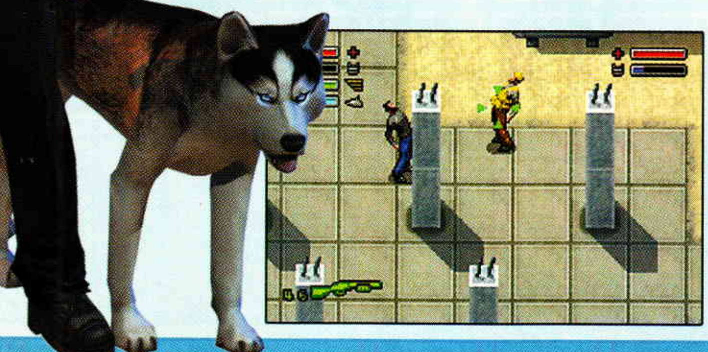
DEAD TO RIGHTS

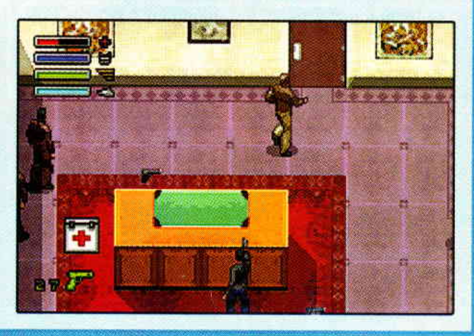
DESTINATION SOFTWARE INC.



Balas, explosiones y una cuenta pendiente con la mafia

En noviembre del 2002, Namco nos presentó un juego de acción en tercera persona que pretendía ser un digno rival de Max Payne, ya que ambos usan como base fundamental para su gameplay, el dichoso bullet time que hicieran famoso los hermanos Wachowsky en la cinta Matrix. La versión de Game Boy Advance conserva la historia y escenarios vistos en el Nintendo GameCube, donde Jack Slate –un honesto policía quien es involucrado en un crimen que él no cometió- se ve envuelto en un dilema para limpiar su nombre. ¡Un policía con sed de venganza! Recorre los 10 diferentes escenarios y ayuda a Jack Slate a capturar al verdadero asesino de su padre. Como nuestro héroe pertenece a la división canina, su mejor aliado es un perro que atacará sin temor alguno a cualquier maleante que se interponga en tu camino; así que debes combinar su agilidad con todo tipo de armas que encuentres en el camino (pistolas, escopetas, metralletas). Para facilitarte la vida, al presionar el botón R enfocas al objetivo, ya sea un tanque de gas –para generar explosiones devastadoras-, o a los soldados enemigos. Cuando activas el cursor, éste se pondrá en tres colores diferentes: verde, amarillo y rojo, indicándote la probabilidad que tienes para conectar un buen tiro.





¡Un policía con sed de venganza! Recorre los 10 diferentes escenarios y ayuda a Jack Slate a capturar al verdadero asesino de su padre.

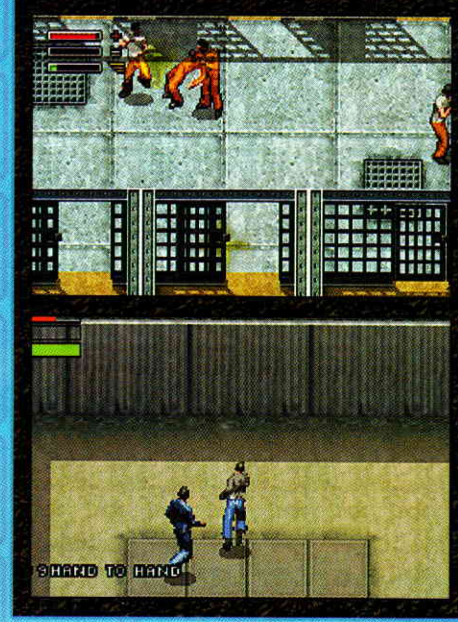
Para concluir, Dead To Rights es el típico juego que te mantiene entretenido hasta que lo terminas y luego lo dejas en el cajón del olvido junto a ese American Idol, o el P.N. 03, que ya ni te acuerdas que compraste. Lo más rescatable es que mantuvieron el concepto de apoyarte en el camino para enfrentar ciertos peligros, pero en general, es un juego que te recomendamos sólo si no encuentras algo mejor.

Ventajas y desventajas

El cuello de botella vuelven a ser las limitantes del Game Boy Advance... los escenarios son demasiado simples y no hay diálogos con voces como ocurrió en la adaptación de Max Payne para esta sistema portátil. ¿El control? Es ligeramente malo, pero si tienes la paciencia suficiente podrás acostumbrarte en algunos minutos; lo bueno es que la mira es automática y así evitas que la poca o mucha acción existente se desvanezca. Lo rescatable es el hecho de mantener casi todas las misiones de la versión casera, como aquella donde entras a un bar o cuando te meten a la cárcel; pero tal como te imaginas... éstas son muchísimo más pequeñas y casi no tienen enemigos que te compliquen salir avante.







De los tres tipos de dificultad, te recomendamos que lo pongas en el mayor, ya que los primeros dos son tan fáciles que hacen ver a Pac-Man como todo un desafío.



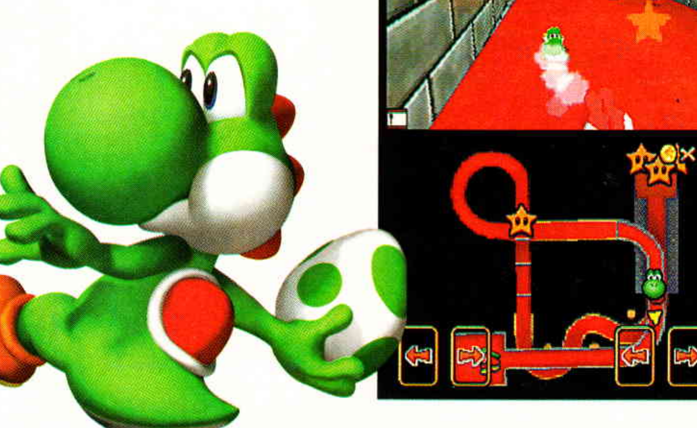
EL REGRESO DEL REY

Ha pasado casi una década desde que nuestro plomero revolucionó los juegos de plataformas en 3D. N64 lanzó **Super Mario 64**. Ahora el héroe de gorra roja está de regreso para celebrar el lanzamiento del **Nintendo DS** en un extraordinario remake del título clásico, con las innovaciones del DS

Un nuevo giro a un viejo favorito



A diferencia del original, iniciarás esta aventura como **Yoshi**. Correrás en los pasillos del castillo, para descubrir cómo abrir las puertas cerradas. **Lakitu** es de gran ayuda cuando tienes que atrapar a los conejos en el *lobby*.



DIVERSIÓN PARA CUATRO

El mundo de **Super Mario 64 DS** es inmenso —existen muchísimos cuartos con nuevas escenas en ellos—. Cada uno de los cuatro personajes puede habilitar un minijuego táctil. También se puede conseguir un divertido modo *multiplayer* sin cables, que soporta hasta cuatro jugadores con una sola tarjeta de juego.

Minijuegos táctiles

Las tres docenas de minijuegos aprovechan de gran manera la capacidad táctil del DS. Mario, Luigi, Yoshi y Wario cuentan con sus propios retos, que nos ofrecen una divertida alternativa al modo de aventura.



Localiza el personaje antes que el tiempo termine en el minijuego **Yoshi's Wanted!**

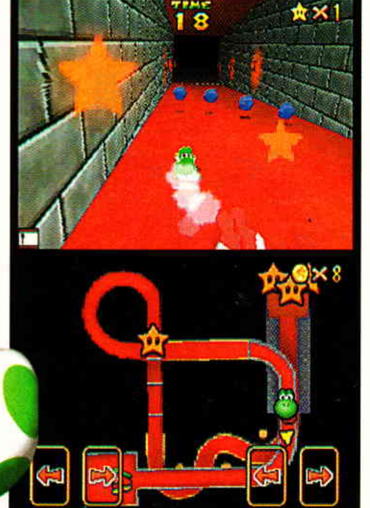


Necesitas ser rápido dibujando para permanecer en la acción en **Mario's Slides.**

Tienes el Control

Tienes tres distintas configuraciones de control para explorar el juego como tú quieras. El *Control Pad* es una buena opción para saltar y correr, pero el *stylus* te otorga una nueva dimensión en cuanto a precisión.

Acción en grupo

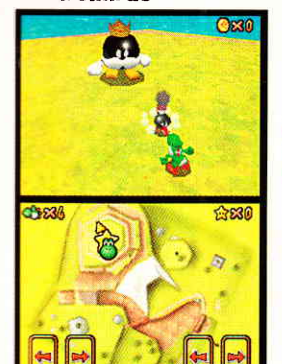


Puedes compartir la magia con tres de tus amigos usando solamente una tarjeta de juego en el **Nintendo DS.** Simplemente ingresa a la opción de minijuegos y crea un juego versus. Tus amigos pueden bajar dichas opciones.

BOB-OMB BATTLEFIELD

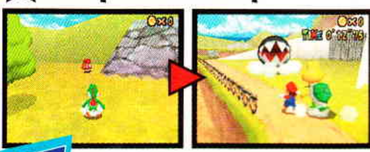
La rivalidad entre las bombas rosas y las negras aumenta en los niveles del juego. Habla con las dóciles bombas rosas durante cada una de tus misiones; ellas prepararán los cañones para que cumplas tus objetivos señalados.

El rey de las bombas



Sube a lo alto de la montaña y habla con **Big Bob-omb**, para que te rete a una pelea. Al iniciar te lanzará bombas; atrápalas con tu lengua y regrésaselas. Repítelo tres veces para vencerlo y obtener una estrella dorada más.

Compite con Koopa the Quick





Encuentra la gorra de **Mario** (temporalmente te convertirás en el plomero), vuelve al inicio y habla con **Koopa the Quick**. Acepta competir con él en una carrera, donde si ganas conseguirás una estrella dorada.

¡5 estrellas plateadas!

Toma la primera en el árbol cerca de donde inicias. Elimina a los dos **Goombas** junto a los cuatro maderos para obtener dos más. En el camino a la montaña verás las otras dos. Revisa tu mapa si tienes dudas.

La venganza de Big Bob-omb

Big Bob-omb te está buscando para un nuevo duelo. Toma la gorra de **Mario** y sube la montaña. Durante la pelea corre en círculos para que puedas situarte detrás de él. Sujétalo y lánzalo tres veces, pero no lo hagas fuera de la montaña. Al final te otorgará una estrella dorada.

Encuentra las ocho monedas rojas



Salta en el elevador y toma la primera de ocho monedas rojas.



Necesitarás algo de velocidad para subir a esta roca



Esquiva al **Chain Chomp** y alcanza la moneda del poste.

Camina hasta los cuatro maderos y encuentra no una...

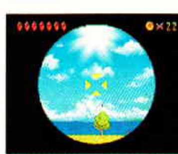


. . . sino dos monedas rojas para tu colección.





Presiona este switch para abrir la puerta que esconde la sexta.

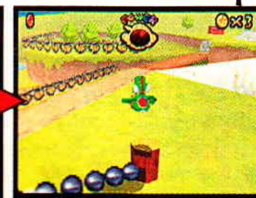


Mucha calma es lo que necesitas para tomar esta moneda.

Apunta el cañon de la isla flotante, y toma la última moneda roja.

En la puerta detrás del Chain Chomp





Puedes distraer al **Chain Chomp** con ayuda de una bomba. Aprovecha estos instantes para caer pesado en el poste donde está la moneda, hasta que liberes a **Chain Chomp**. Él te dejará el camino libre para que tomes la estrella dorada.

Reúne 100 monedas

Este objetivo es más fácil una vez que has rescatado a **Mario**. Junta 10 estrellas y activa el *switch* de los bloques rojos en la torre del castillo.Llega a la isla flotante y toma la gorra con alas, vuela y coge todas las monedas que ahí se encuentren.

ZONA DE COMBATE

Después de que hayas tomado las ocho monedas, entra a Peach's room en el segundo piso, y salta al cuadro de Mario. Debes vencer a los Goombas para liberar a Mario. Realizado lo anterior, puedes cambiar de personaje afuera del cuarto.

Pelea con Goomboss por la llave



Explora el perímetro cerca de los tres troncos y derrota a uno de los Goombas en Goomboss's entourage. Atácalo con tu lengua varias veces hasta que puedas atrapar la llave de Mario.

ENTRADA AL CASTILLO

Mira el sol



Un rayo de luz solar se puede ver en el *lobby* del castillo cuando tienes 10 estrellas. Cambia a la vista de primera persona y míralo para ser transportado a una de las torres del castillo.

LA GORRA ALADA

Presiona el gran botón rojo



Salta sobre el bloque con signo de interrogación; ahora todos los bloques transparentes cambiarán a un estado sólido, permitiéndote obtener poderes especiales en cada uno de ellos.

HABLA CON BOB-OMB

Mario vuela en el cielo



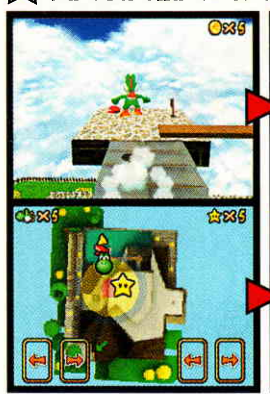


Regresa al campo de las bombas, toma el cañon cerca de la montaña y lanza a Mario a la isla flotante. Ahora golpea el bloque para obtener la gorra alada; ya con ella, cruza por los cinco aros de monedas para conseguir una estrella dorada, que aparece donde están los cuatro troncos.

WHOMP'S FORTRESS

En lo más alto de este escenario se encuentra la fortaleza de Whomp, construida por ladrillos y piedra. El pesado rey y sus compañeros no soportan la presencia de extraños, especialmente de aquellos que caminan sobre sus jardineras. Afronta el reto y destruye algunas piedras.

La estrella de la fortaleza





Obtener esta estrella requiere bastante habilidad. Toma la gorra de **Mario** en la primera plataforma o elígelo antes de entrar; recuerda que obtuviste la llave al vencer a **Goomboss**.
Presiona el *switch* en la hendidura que está al principio del nivel, para revelar la ubicación de la estrella en el mapa. Ahora sólo vuela hasta que la puedas tomar.

Las ocho monedas de la isla



Corre lo más rápido que puedas en estas plataformas.



Sube en este **Whomp** para tomar la segunda moneda roja.



Pasa lentamente por atrás de la **Piranha Plant,** para tomarla.



Usa la pantalla táctil para cruzar este estrecho camino.



Con ayuda de la plataforma móvil toma esta moneda.



Encontrarás otra cerca de estas **Piranha Plants.**



Despierta al búho en el árbol y vuela a la isla flotante...



...donde conseguirás las últimas dos monedas rojas.

Aplasta a Whomp





Justo antes de que el rey **Whomp** te ataque, quítate y salta a su espalda; una vez ahí cáele pesado. Repite la misma rutina por tres veces hasta que derrotes a este pesado enemigo.

En lo alto de la fortaleza



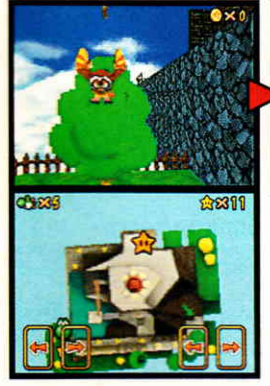
En lo más alto del nivel, encontrarás una torre con una serie de plataformas móviles; ayúdate de ellas para poder subir; sólo cuídate de las balas de cañón. Ya que estés arriba toma lo que te pertenece: una estrella dorada más.

Lánzate al cielo azul



Entra al cañon y apunta hacia el mástil que se ve en la foto. Calcula que tu vuelo sea dirigido, de manera que llegues a la parte de arriba de la estructura. Cuando estés listo, dispárate, previniendo cualquier obstáculo. Si haces todo correctamente, sólo tienes que bajar por el mástil y en el piso de abajo te estará esperando una flamante estrella dorada.

Llega a la jaula





Sube al árbol que está cerca del inicio para que salga tu amigo el búho; cuelgate de él y dirígelo para que te eleve lo más posible. Justo cuando estés arriba de la jaula, déjate caer y toma la estrella.

Destruye el muro





Usa el cañon cerca de la bomba rosa como indica la imagen de la izquierda. Ahora dispárate hacia esa esquina de manera que choques con ella. Verás que aparece una estrell;, lánzate de nuevo para tomarla.

Junta 100 monedas

En la parte alta de la fortaleza vence a los pequeños **Whomps** para obtener monedas. A las **Piranha Plants** golpéalas mientras están durmiendo y te darán monedas azules. Cada una de estas preciadas monedas cuenta como cinco de las monedas amarillas, así que intenta juntar las más que puedas.

JOLLY ROGER BAY

Pasarás mucho tiempo buscando estrellas en **Jolly Roger Bay**. Practica tus habilidades en el nado, para sumergirte en lo más profundo del nivel. Necesitarás ser un maestro en las acrobacias acuáticas para explorar estas complicadas locaciones en el paraíso pirata.

Entra al barco hundido



Nada a través de los agujeros en el barco, mientras abres los cofres de tesoro; entonces ve a hacia la parte de atrás de la embarcación para tomar la estrella,

¿Puedes salir a jugar?



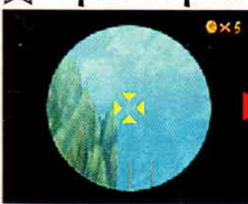
Llega a lo profundo del nivel, donde están las cuevas. Ahí verás una anguila; espera pacientemente hasta que salga. Ahora tienes que tomar la estrella que tiene en la cola.

Tesoro en la cueva



Abre los cofres en el siguiente orden para poder obtener su tesoro; abajo, centro, izquierda, derecha, frente.

El pilar de piedra





En el inicio de la escena, hay un cañón que se abrirá después de que hayas hablado con la bomba rosa. Apunta hacia el pilar de piedra y sube hasta la punta con tu espalda en dirección de la estrella; ahora salta a la plataforma y tómala.

Ocho monedas en el barco





Encontrarás dos monedas rojas en la parte trasera de barco, sólo sube a la cabina y brinca mientras el buque se está moviendo.



Toma una moneda más en la parte delanera del barco.

Una estrella está en lo alto del pilar cerca de la bomba rosa.



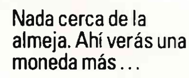




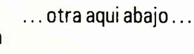




La primera de cuatro estrellas la encuentras aqui debajo.



Nada cerca de la almeja. Ahí verás una moneda más...



...otra aqui abajo...

...y la última en este camino, cerca de la anguila.

Las 100 monedas

Las monedas están dispersas en las profundidades y superficie de **Jolly Roger Bay**. Revisa cada uno de los pilares de piedra, dentro de cada cofre o caja. Recuerda que puedes eliminar a tus enemigos para obtener monedas; una patada o un golpe llenarán tus bolsillos.

BOWSER EN EL DARK WORLD

Vence a Bowser y gana la llave del sótano



Entra al cuarto que tiene una gran estrella en la puerta para confrontar a **Bowser**. Si quieres más información de esta área avanza dos páginas más en este artículo, y ahi la encontrarás.

LA HABILIDAD DE WARIO

Ha adquirido los conocimientos de sumo y ahora es un hombre–máquina. Golpea un bloque de interrogación para que **Wario** se vuelva tan poderoso como el acero y destruya todo a su paso. Puede incluso caminar en el fondo del océano y tomar así las estrellas.



JOLLY ROGER BAY

Contra la corriente



Necesitarás los músculos de acero de **Wario** para tomar la estrella atrapada en una corriente de agua. Con él podrás caminar debajo del agua sin problemas. Si algo te sale mal, sólo regresa al último bloque donde obtuviste a **Wario**.



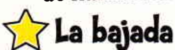
La estrella de la bahía

Vas a necesitar la habilidad de Luigi para tomar el switch de la estrella que está escondido detrás de la barra de metal. **Luigi** ha sido capturado por **King Boo**, así que deberás rescatarlo primero. Nada a través del túnel que está debajo del agua que te conduce a **Cap'n's cave**. Ya dentro obtén el poder que guarda el bloque de interrogación que se encuentra a tu derecha. Ahora corre hacia el *switch* que está cerca de los cofres de tesoro. Pasa por la reja ahora que estás invisible para tomar la estrella.

COOL, COOL MOUNTAIN

Los personajes más locos habitan los fríos parajes de **Cool, Cool Mountain**. Toma tus precauciones al caminar, ya que todo está cubierto de nieve; un paso en falso puede provocar que pierdas el conrol. Ayuda a un par de habitantes mientras estás buscando estrellas.

La bajada







Sube a la cabaña y salta dentro de la chimenea. Adentro lánzate por la rampa; adelante, cuando estés junto a la pared, pégate a ella para que encuentres un atajo. También obtendrás vidas extras al caer.

El pingüino perdido





Comienza este reto como **Mario**. Descubrirás un pequeño pingüino arriba de la cabaña del inicio. Sujeta al bebé y deslízate hasta la parte baja de la montaña. Al entregar al pequeño a su madre, ella te dará una estrella, como muestra de su agradecimiento.

La carrera con el pingüino

Entra a la cabaña a través de la chimenea y habla con la mamá pingüino. Te va a retar a una carrera; acepta. Cuando la ganes, te dará una estrella más; no hagas el atajo o serás descalificado por tramposo..

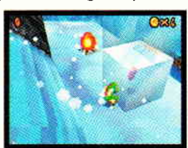
Las ocho heladas monedas rojas



Vas a necesitar de la habilidad de **Yoshi** para tomar las ocho monedas rojas de la montaña. Acércate a las antorchas y con tu lengua atrapa la flama; entonces corre al cubo más cercano y escúpelo para que se derrita y puedas tomar la moneda. Una vez que tengas todas las monedas rojas, en tu mapa se te indicará la ubicación de la estrella, para que sólo llegues y la tomes.



Derrite el cubo de hielo con un "eructo de fuego".

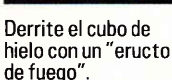


Sigue con tus malos modales ahora con este cubo de hielo.



Cerca de esta bomba rosa encuentras otra moneda roja.

Otra moneda se oculta en el puente de madera.





La estrella aparecerá justo del lado contrario a la ubicación de esta moneda roja.



En este puente roto encuentras otra moneda; por cierto, este punto es un *warp*.



Hay otra moneda en la esquina derecha de donde tomaste la última..

En la punta de este árbol hay otra, cerca de mamá pingüino.

No pierdas la cabeza





Habla con la bola de nieve que está en lo alto de la montaña. Ahora deslízate por un costado para que la bola te siga. Abajo está la parte que falta para que esté completo el muñeco. Cuando esté unido te dará una estrella.

La patada de Mario





Como **Mario** dirígete cerca de donde está la mamá pingüino, y sube a una pequeña góndola; a la izuierda de ahí salta a la pequeña isla y habla con la bomba rosa para que abra el cañón; entra a él y pon la mira justo arriba del árbol. Para llegar a la plataforma de hielo de arriba, salta en el muro y dale una patada para que rebotes y puedas subir. En el siguiente piso, realiza un salto hacia atrá; ahora sólo camina con cuidado y la estrella será tuya.

Las 100 monedas

Inicia en lo más alto de la montaña hacia abajo; toma todas las monedas; sólo ten cuidado en las rampas. Detente en los diferentes niveles de la montaña y obtén monedas de todos los enemigos que ahí encuentres. También puedes entrar a la cabaña y tomar las monedas que están ahi dentro.

La estrella más fría





Puedes tomar esta estrella, sólo cuando hayas liberado a Mario; sube a la góndola hasta la mitad del recorrido, y salta a la isla con el árbol; pisa el *switch* en forma de estrella; regresa con mamá pingüino; ahí estará tu premio.

BOWSER IN THE DARK WORLD

Detrás de cada secuestro de la princesa Peach, sólo una persona puede ser la responsable: **Bowser**, el rey de los **Koopas**. Una vez que tengas 10 estrellas, podrás elegir a **Mario**, para que te sea más sencillo terminar el nivel.

Ocho monedas rojas



Presiona el *switch* y sube a la plataforma temporal.



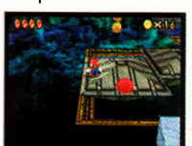
Encuentras otra moneda cerca de donde incias.



Cruza el camino verde esquivando a los enemigos.



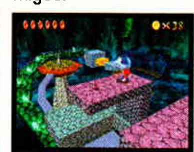
Baja a esta plataforma móvil para tomar la cuarta moneda.



Dirige las plataformas, para que puedas tomar tu premio.



Usa el *stylus* pra cruzar esta barra sin tantos problemas.



La moneda siete se encuentra en esta plataforma.



La última moneda te espera pacientemente justo aquí.

Vence a Bowser



Entra por el tubo al final del escenario, para llegar al escondite del rey de los **Koopas**. Cuando pare de sacar fuego, acércate y toma su cola; ahora usa el *stylus* para darle unas cuantas vueltas. Calcula el momento preciso y presiona el botón A para lanzarlo hacia una de las ocho minas que están en las orillas. Como recompensa obtendrás una llave que te dará acceso a una nueva zona para que continúes tu aventura.

LOS SECRETOS DEL CASTILLO

Escondidos en los colorifos cuartos y corredores del castillo de la princesa **Peach**, hay muchos secretos. Toma un pequeño descanso y será suficiente para que encuentres algunos de los asombrosos misterios del castillo.

LA VENTANA

Deslízate por la estrella



Brinca a través de la ventana fuera del cuarto de **Peach**, y encontrarás un camino que te conduce hacia una estrella.

Termina en 21 segundos



Repite el curso de la bajada, pero esta vez debes llegar a la meta en tan sólo 21 segundos. Si lo consigues obtendrás una estrella más. Como consejo adicional salta a la rampa de panza.

LA TORRE

Monedas en el cielo



Toma la gorra y junta todas las monedas rojas que están en el cielo de la torre, a la que llegas por medio del *lobby*.

ACUARIO SECRETO

Ocho monedas rojas

Brinca hacia atrás para entrar al acuario secreto. Ahí colecta las ocho monedas rojas. Mantente alerta a tu medidor de aire.

ISLAS SOLEADAS

Cinco monedas de plata



Entra a la pintura en **Peach's rec room** y toma las cinco monedas plateadas. No olvides revisar tu mapa para localizar todos tus objetivos. Al final toma tu estrella dorada.

TERRITORIO GOMBOSS

Sube el muro





Regresa al país de **Goomboss** y pisa el *switch* con forma de estrella. Ahora sube lo más rápido que puedas antes de que el tiempo se termine.

Las ocho monedas rojas



Wario necesita un poco de acción; así que debes visitar el mundo de **Goomboss**, una vez que lo hayas liberado. Junta las ocho monedas roja;, ayúdate de la fuerza bruta de **Wario** para abrirte paso en el nivel.

EL JARDÍN DE BOO

Aplasta a los Boo



Conduce a **Mario** a través del camino debajo del *lobby*, ahí verás a un **Boo** enorme. Entra por esa puerta y aplasta a cada uno de los **Boo**. Al final aparecerá tu brillante premio; tómalo.

¡VAMOS!

Todavía queda mucho que hacer antes de que tú y tus amigos puedan regresar sanos y salvos. No te pierdas la siguiente edición, para más estrategias.

ASISTE A LA PLÁTICA CON:

GUS y PEPE

Contesta correctamente esta trivia y mándala a nuestro correo electrónico. Si eres uno de los primeros 40, podrás asistir a esta charla de cuates que haremos en Televisa Santa Fe, en la que te contaremos anécdotas al estilo "Retro Activo" y todo lo que quieras saber acerca de la historia de esta revista. Además, te invitamos a que lleves alguna foto o video de algún evento del pasado organizado por Club Nintendo, y te lo autografiaremos.
¡Prepárate porque se pondrá muy bueno!

¿Cuál es el póster de la revista de Septiembre de 2003 (año 12 #9)?
a) Viewtiful Joe.
b) TLOTR: The Return of the King.
c) Prince of Persia: The Sands of Time.
d) Soul Calibur II.

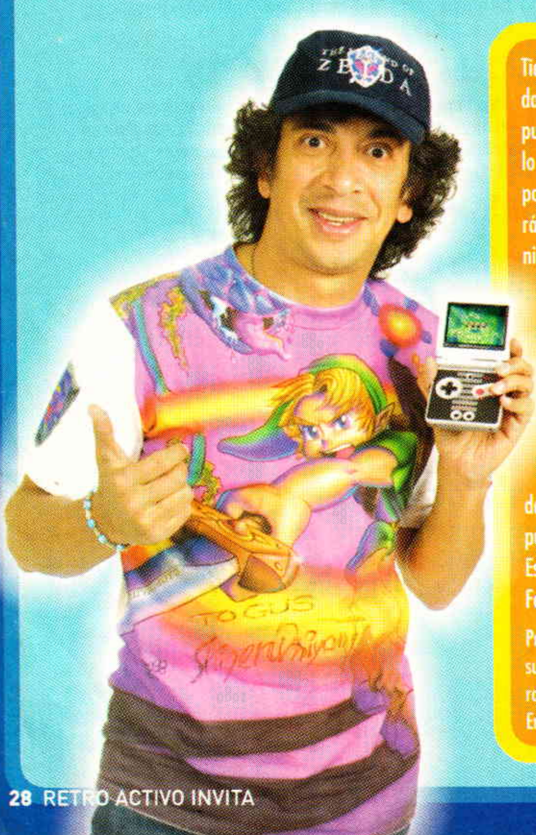
Sólo uno de estos juegos para Game Boy Color no fue desarrollado por Natsume; ¿cuál es?
a) Croc 2.
b) Tony Hawk's Pro Skater.
c) WWF Wrestlemania 2000.
d) Alone in the Dark: The New Nightmare.

¿Quién es Nolan Bushnell?
a) El fundador de Atari.
b) El primer presidente de Nintendo en América.
c) El creador de Q*Bert.
d) Creador de Pac-Man.

¿Quién presta su voz para dar vida a Solid Snake en Metal Gear Solid: The Twin Snakes?
a) Michael Madsen.
b) Peter Child.
c) Christopher Walken.
d) David Hayter.

¿Cómo se llaman los protagonistas de Super Contra (SNES)?
(a) Ryan y Hanks.
(b) Arnold y Sylvester.
(c) Bill Ko y Lance.
(d) Mayor Jones y General Smith.

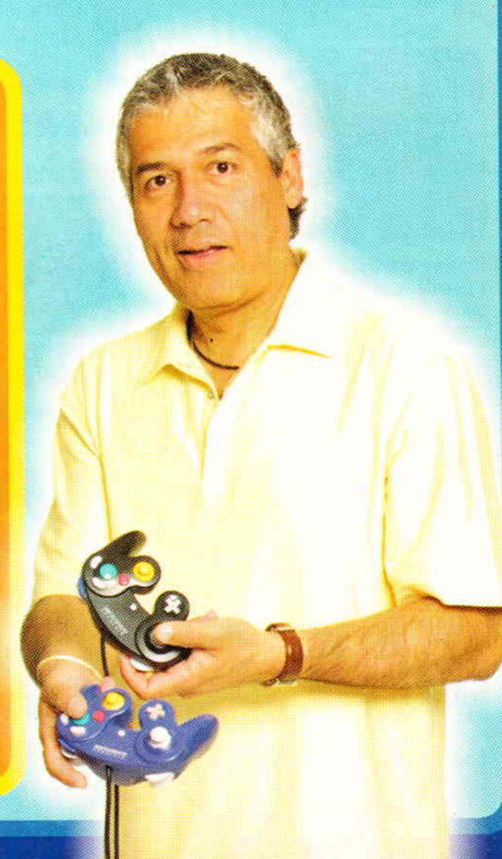
¿En qué historia se basa la serie de Dragon Ball?
(a) La leyenda del dragón
(b) Peregrinación al oeste
(c) Las locas locas aventuras del Rey Mono
(d) China Gate Quest



LAS BASES

Tienes hasta el 28 de febrero de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: clubnin@clubnintendomx.com con titulo RETRO ACTIVO. Los primeros 40 correos que respondan correctamente todas las preguntas, recibirán la notificación y su clave de acceso vía telefónica el día 7 de marzo y podrán asistir a este encuentro con Club Nintendo el día viernes 18 de marzo de 2005 a las 16:30 horas, a Editorial Televisa ubicada en: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, México, D.F. Tienes que ser mayor de 18 años, ya que deberás asistir solo y con identificación oficial para ingresar a las instalaciones. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Esta promoción es válida solamente en el Distrito Federal y Área Metropolitana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.




¿QUIÉN ERES?
THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
NINTENDO
MÍSTICO
MICROSCÓPICO
CONQUISTADOR
TÚ PUEDES USAR EL PODER DE MINISH CAP PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y RESOLVER LOS ENIGMAS DE LA AVENTURA PARA SALVAL HYRULE.
THE LEGEND OF ZELDA®: THE MINISH CAP.
SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Fantasy Violence
GAME BOY ADVANCE SP
© 2004, 2005 Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. www.nintendo.com



¡Bienvenidos sean nuevamente a la Galería CN! Estamos muy contentos porque hemos recibido muchos buenos dibujos de distintas partes a las que llega nuestra revista; pero lo más importante, es que ya ha habido más variedad y no tantos **Links**, ni **Kirbys**, ni **Samus**. No quiere decir que no nos gusten, sólo es que preferimos que pongan a trabajar su imaginación y nos sorprendan con dibujos nuevos y más variados. Ahora pasemos al arte de este mes.

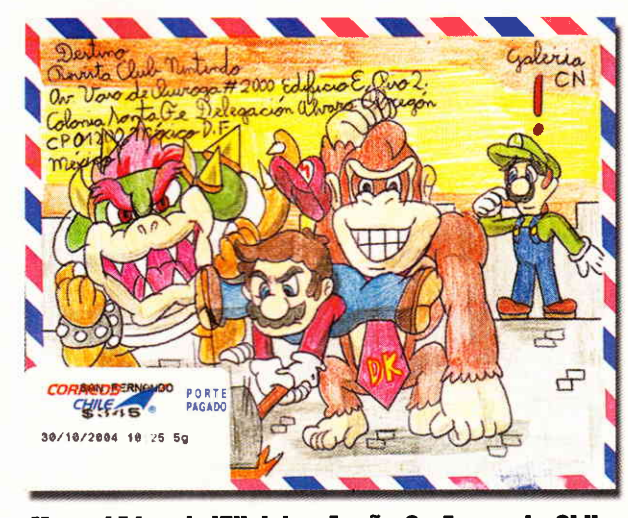


Mario hace gala de sus habilidades en su más reciente **aventura RPG**; y no sólo eso, sino que también es visualmente muy padre. Nuestro cuate **José Rodolfo López R.**, de **Mocorito, Sinaloa**, nos hizo favor de enviarnos esta magnífica obra de arte para que la publicáramos en esta sección. Meritoriamente, fue elegida como Arte del Mes por su buen estilo y uso de los colores y sombras. Esperamos ver más dibujos como éste en Galerías venideras. Recuerda que no se trata sólo de que sea un buen trabajo, sino que también se avienten a hacer cosas nuevas y fuera de lo común.

arte del mes



Maday Echeverría Rivas, Reynosa, Tamaulipas



Manuel Eduardo Villalobos Acuña, Sn. Fernando, Chile



Luis Fidel Rubio Soto, Estado de México



Rocío Ariana Orozco Mares, Zapopan, Jalisco



Gabriela Rosiles Romero, Estado de México



Uriel de Jesús Anaya S., Ocotlán, Jalisco



Angeles Ivonne Paredes Lima, Puebla, Puebla



Aleksander Díaz Ordaz Villa, Poza Rica, Veracruz

¡Muchas gracias a todos los lectores que nos mandan sus dibujos! Recuerden que deben cuidar no solamente la calidad de su trabajo, sino que también le pongan énfasis en la originalidad, para que sus obras de arte sean únicas, y podamos publicarlas en la Galería. Esperamos sus trabajos en la redacción de nuestra revista para que podamos verlos y clasificarlos (deben venir dibujados en el sobre). Acuérdense que hay más personajes para dibujar; traten de hacer *crossovers*, o hagan sus trazos chuscos, con historia, serios, o con lo que quieran. ¡Hasta la próxima!





Blas Romero Carrera, Tecamalucan, Veracruz



Oscar Montaño Gómez Guadalajara, Jalisco



Martín Alberto Quintero C. Hermosillo, Sonora



Humberto A. Romero Pinto, Zapopan, Jalisco

MARIO PARTY® ADVANCE

© Nintendo 2005

Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Hudson Soft.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Tablero.
Jugadores: 1-2.

¡Fiesta para llevar!

Si hay un título para varios jugadores que sea 100% recomendable para todo público es Mario Party. Desde que salió en el N64, hemos disfrutado de la diversión tan especial que transmite esta serie; y este legado continuó en el Nintendo GameCube, para regocijo de los fans de los juegos de tablero, en la cuarta, quinta y sexta partes de este concepto. Afortunadamente, ya podemos jugar la versión portátil de MP en el Game Boy Advance; pero no creas que se trata solamente de una simple y sencilla conversión más; hay mucho más acerca de este cartucho de lo que imaginas, así que vamos a darle un buen vistazo para que lo conozcas.



Toda la diversión de Mario Party en tu GBA.

Elementos novedosos

Un personaje relativamente nuevo en el mundo de Mario es el Profesor E. Gadd., quien apareció listo para ayudar en Luigi´s Mansion hace ya un par de años. Ahora vuelve al ataque con más de sus locas invenciones, que le darán un divertido giro al estilo de jugar Mario Party. Sus aparatos tendrán una gran influencia en los minijuegos y en los modos de Mario Party Advance. Tendrás que aprender a usarlos y a sacarles provecho durante todo el juego; algunos sirven para interactuar con tus amigos e inclusive ver la compatibilidad que hay entre ustedes. Los accesorios del profesor te servirán en algunos modos de juego y te abrirán ciertas habilidades y opciones; para ello, debes conseguirlos con tu esfuerzo y con las monedas que obtengas en los diversos tableros, durante el modo para un jugador..



Los Koopas tienen una rol muy importante dentro del juego; pueden ayudarte o arruinar tu partida en tan sólo un instante.

Sesenta minijuegos en total

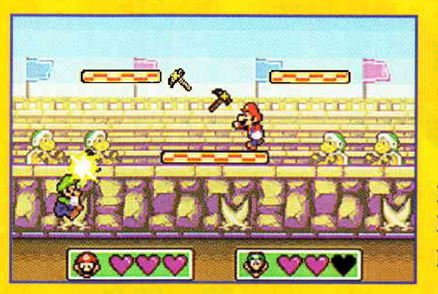
No puedes negarlo; es una cantidad bastante aceptable. Obviamente muchos te recordarán las versiones de N64 y GCN; pero la mayoría son totalmente nuevos y enfocados al estilo que se maneja en la versión de GBA. Algunos requerirán del uso de los inventos del profesor y otros no. Conforme vayas progresando durante el modo de historia, podrás ir habilitándolos para usarlos en los demás modos.



No a la velocidad de Wave Race, pero deberás competir en carreras acuáticas.

Dos son mejor que uno, pero...

A pesar de que todo parece color de rosa en Mario Party Advance, hay un detalle que nos pareció muy malo, y esto es que puedes invitar a un amigo a jugar contigo gracias al Cable Link... Pero ¿por qué es malo?, ¡pues porque bien pudieron haberlo hecho compatible para cuatro personas! No es que nos pongamos exigentes, pero la verdad, cuando jugamos Mario Bros. de a cuatro, ¡es la locura! La diversión se eleva y las cosas se ponen muy violentas y graciosas; no es lo mismo ver a dos amigos jugando, que a cuatro pasando un buen rato. Sea como sea, puedes intercambiar con tu cuate los minijuegos que tengan disponibles, así como monedas y los inventos de E. Gadd. Esperemos que si Nintendo decide realizar una segunda parte, la poción para cuatro personas esté disponible.



Los minijuegos que incluye el título, son bastante divertidos; lástima que sólo los podremos disfrutar con un amigo más.

Bowser ataca de nuevo

Como es costumbre, el archienemigo de Mario está de vuelta para crear el caos y la destrucción. Y como también te imaginarás, nuestro plomero consentido y sus amigos deberán unir fuerzas para detener sus malvados planes. Al igual que en las versiones de GCN, los Koopa Kids harán de las suyas en los tableros, por lo que tendrás que ponerte las pilas y defenderte de ellos en los divertidos modos de juego.



Compra los inventos

Como te dijimos anteriormente, el Profesor E. Gadd está listo para ayudar en todo lo que pueda... pero lamentablemente deberás gastar muchas monedas para adquirir sus más recientes invenciones. Puedes ganar las monedas durante tus aventuras por los tableros; mientras vas adquiriendo minijuegos y apaleando a los demás competidores, puedes conseguir muchas de ellas para obtener los accesorios del profesor; pero ten cuidado, pues puedes perderlas si no tomas en serio tu participación en los eventos, especialmente al enfrentarte a los Koopa Kids.

Los tableros

No creas que por no tener el poder el NGC, los tableros van a ser aburridos o sin chiste. Nintendo sabe cómo darle un toque especial a cada uno de sus juegos, sea el sistema que sea. En MPA encontrarás muchos escenarios muy bien diseñados y ambientados con diversos elementos del mundo de Mario. Y no te preocupes por los clásicos eventos que se activan según la casilla del tablero en la que estés; también están en esta versión listos para voltear las cosas en el momento menos pensado, así que la estrategia será un elemento clave.



Buen gameplay

¿Se puede comparar esta versión con las anteriores? La respuesta es rotundamente sí. Cada MP tiene lo suyo, y aunque hay personas que siguen prefiriendo que un juego sea gráficamente más espectacular, los verdaderos videojugadores saben que lo más importante es que el gameplay sea único; y afortunadamente este Mario Party portátil, en cuanto a jugabilidad y diversión, es muy bueno. Bueno, cada quien tiene su opinión, pero estamos seguros de que los fans de esta serie de Nintendo se sentirán como en casa y no tendrán problema ni queja alguna acerca del juego.



Este minijuego nos recordó a Wario Ware Inc., de Nintendo GameCube, ¿A ti no?.

¡A jugar!

Mario Party Advance es una excelente opción para los que gustan de este tipo de competencias. Ya era hora de que tuviéramos un juego decente de este género para el Game Boy Advance; te podemos asegurar que te divertirás mucho, inclusive si nunca has jugado un Mario Party en tu vida.



Ranking

Master

El debut de la mejor serie de juegos de tablero de todos los tiempos ha llegado al Game Boy Advance, y lo hace con el pie derecho. El modo para un jugador es muy entretenido y pasarás mucho tiempo intentando abrir todos los tableros y minijuegos, los cuales, por cierto, son bastante ingeniosos. El único punto "malo" es que puede ser jugado por dos personas como máximo, lo que le resta un poco de emoción; pero, eso sí, la intensidad de las competencias se mantiene igual que la de las versiones de N64 o GCN. Si no estás muy involucrado con los MP, te recomiendo mejor que mires hacia otro lado... tal vez hacia Final Fantasy I & II.

8.0



Crow

¡Guau!, todos queríamos ver un Mario Party en algún sistema portátil y ahora es una realidad en el Game Boy Advance. El punto malo es que sólo pueden jugar dos personas simultáneamente, restándole diversión al concepto "party" que tanto nos encantó en el N64 y GCN; además, tampoco se incluye ningún tipo de conectividad con el GameCube. Lo bueno es la gran variedad de minijuegos que prometen ser adictivos y novedosos para mantenerte pegado a la pantalla. Por el lado gráfico no te preocupes, pues cada escenario está detallado y estilizado para crear un mundo de fantasía lleno de colores y personajes clásicos de Nintendo.

7.5

Panteón

Personalmente disfruto jugar yo solo una buena aventura como algún Castlevania; así le doy todo el tiempo del mundo y lo vivo como si fuera la primera vez que lo jugara. Pero no cabe duda que pasar un buen rato con tu familia y/o amigos en un multiplayer es algo muy divertido; y qué mejor juego que Mario Party, que lo entiendes rápido y es excesivamente divertido. Lo recomiendo mucho para los que gustan reunirse a jugar o para esas largas esperas, como en el EGS. Aunque habría estado mejor si hubiera sido de cuatro, pero bueno, siempre hay una oportunidad para mejorar, tal vez en una segunda parte del título.

9.0

1 — 10

TOP 

LOS MÁS RECOMENDABLES



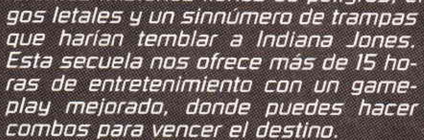

Resident Evil 4. Conservando el primer lugar, tenemos la cuarta parte de la espectacular saga creada por Shinji Mikami: RE4, un título que te mantendrá al filo del asiento mientras exploras las vastas tierras españolas en busca de la hija del presidente de Estados Unidos y pieza clave en la aventura más espectacular que ha visto el Nintendo GameCube.




Mortal Kombat Deception. MKD le agrega un nuevo significado a la palabra carnicería; los fatalities son ingeniosos y más aún el Hara Kiri, con el que le quitas el gusto del golpe final a tus amigos, al hacerlo por tu cuenta. Si te aburres de las palizas que le das a tus cuates, ¡no te preocupes!, ahora se agregaron opciones como ajedrez, y Puzzle Kombat.




Star Fox Assault. Ni en las películas del Salvaje Oeste verás tantos balazos y persecuciones como en esta nueva aventura de Fox y su banda de gatilleros galácticos. El estilo de juego vuelve a sus raíces, con múltiples escenas en el espacio exterior o en tierra firme . Además, participa en el modo multiplayer para vivir la acción total.

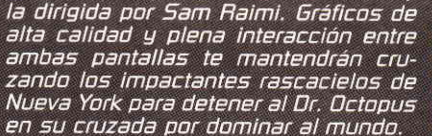




Prince of Persia: Warrior Within. Saca al guerrero que llevas dentro y enfrenta las diferentes misiones llenas de peligros, enemigos letales y un sinnúmero de trampas que harían temblar a Indiana Jones. Esta secuela nos ofrece más de 15 horas de entretenimiento con un gameplay mejorado, donde puedes hacer combos para vencer el destino.




Super Mario 64 DS. Si pensabas que la obra maestra de Miyamoto no podría superarse, ¡estás equivocado! Super Mario 64 DS te pone al mando de cuatro intrépidos personajes (Mario, Luigi, Wario y Yoshi) para enfrentar al temible Bowser y recobrar las 150 estrellas que están dispersas por múltiples sitios del castillo de Mushroom Kingdom.

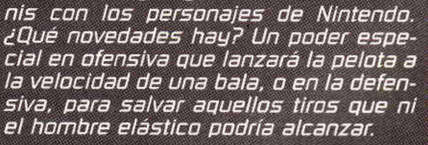




Spider Man 2. Peter Parker, el superhéroe de Marvel demuestra por qué es uno de los consentidos en esta adaptación de la película dirigida por Sam Raimi. Gráficos de alta calidad y plena interacción entre ambas pantallas te mantendrán cruzando los impactantes rascacielos de Nueva York para detener al Dr. Octopus en su cruzada por dominar al mundo.



The Legend of Zelda: The Minish Cap. Link regresa en una nueva aventura para encontrar los pequeños fragmentos de una reliquia llamada Kingstone. Justo como en Alicia en el País de las Maravillas, él debe valerse de un gorro mágico para reducir su tamaño y entrar a pueblos tan pequeños que ni Gulliver ha visto en sus viajes.





Mario Power Tennis. En este mes que se celebra la amistad, no hay cosa mejor que reunir a tus amigos y entrar en la cancha de tenis con los personajes de Nintendo. ¿Qué novedades hay? Un poder especial en ofensiva que lanzará la pelota a la velocidad de una bala, o en la defensiva, para salvar aquellos tiros que ni el hombre elástico podría alcanzar.



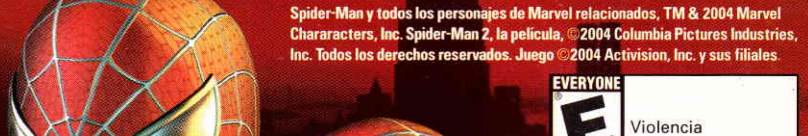
Mario Party 6. Mario pone la fiesta y a ti te toca la botana para vivir una nueva aventura en MP6. Los minijuegos son totalmente nuevos y se combinan con el micrófono. Ahora tendrás la estrategia no sólo en tus manos, sino incluso en tu voz. También se agregó un sistema de juego de día y noche, así como más personajes y tableros.



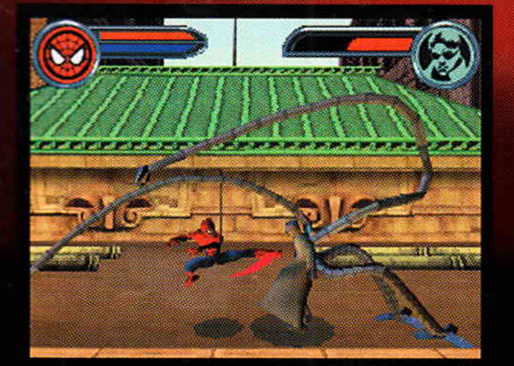

Mega Man: Anniversary Collection. No importa qué edad tengas, ya puedes disfrutar de los juegos de Mega Man (I - V) que aparecieron hace varios años en el Game Boy, y que están juntos en un cartucho de Game Boy Advance como tributo a su 15 aniversario. Vive todas las misiones futuristas y enfrenta a villanos de la talla del Doctor Willy.

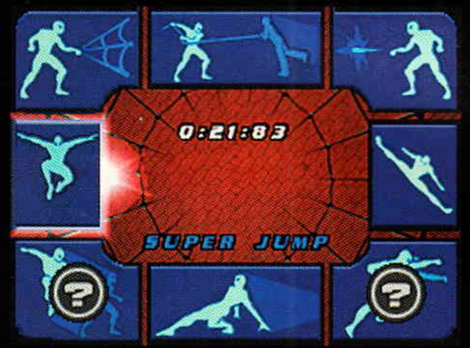


SPIDER-MAN 2 THE GAME™









Con gran poder vienen grandes responsabilidades, así que NP está aquí para quitarte algo de peso de tus hombros. Nuestros mapas y tips te ayudarán a avanzar en la nueva aventura.

Capítulo 1: Trial by Fire

Necesitas enviar a **Spidey** hacia un edificio en llamas para salvar a cinco prisioneros (checa el mapa) y regresar al inicio –no hay problema; son los objetivos secundarios en cada capítulo–. En *Trial by Fire*, también debes derrotar a los 13 incendiarios y terminar en cuatro minutos. Si lo haces, abrirás uno de los poderes especiales de **Spidey**: el *Super Jump*.

Items del mapa

PRISIONERO
ENEMIGO
ENERGÍA
ENERGÍA GRANDE
RESTAURA BARRA ESPECIAL
UPGRADE OCULTO

inicio / final

A

Tres incendiarios y un *power-up* aparecerán sólo durante el viaje de regreso al punto de inicio.

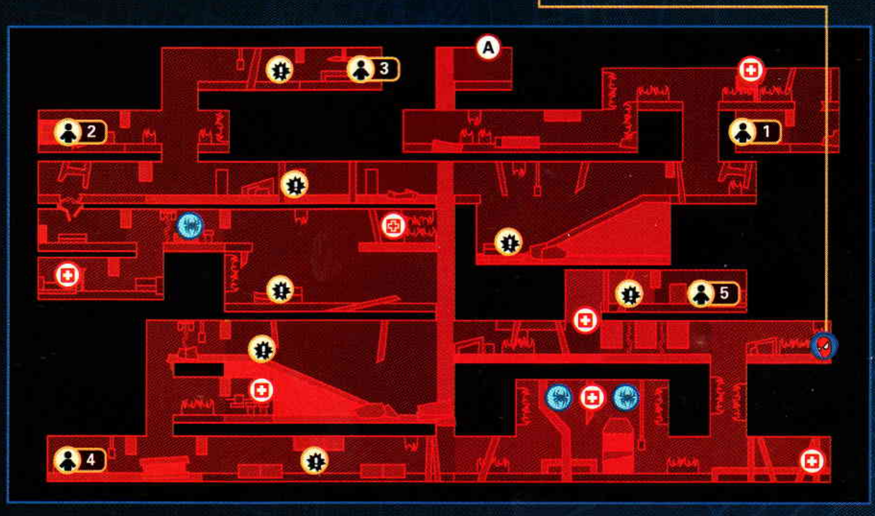
Incrementa la energía

Antes de rescatar al prisionero final, sube al camino cerrado y usa líneas en diagonal para alcanzar un *upgrade* para tu energía.

Cruza a altas velocidades



Las telarañas de **Spidey** lo transportan a mayor velocidad que trepar o caminar. También te llevan a través del fuego. Usa este movimiento para ahorrar tiempo en cualquiera de las escenas.



Capítulo 2: Convict Caper

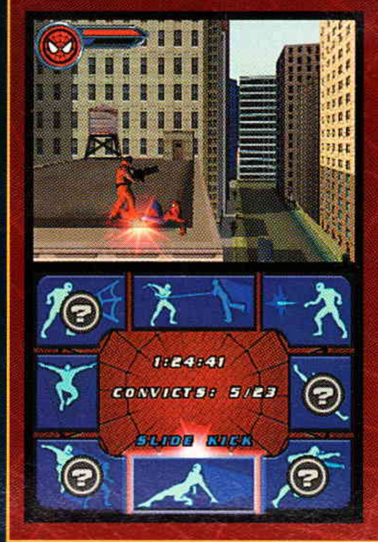
En el segundo capítulo, debes recorrer la ciudad en busca de 23 convictos y después llegar a tu departamento en menos de cinco minutos para ganar el premio del objetivo secundario: más energía.

Disminuye la velocidad con el sentido arácnido



El sentido arácnido parpadeará cuando un enemigo esté a punto de golpearte. Cuando veas un aura alrededor de la cabeza de **Spider Man**, presiona el botón L para poner el mundo en rojo –retrasando el tiempo por unos segundos al estilo **Viewtiful Joe**– para que perfecciones tus ataques y puedas esquivar las balas o golpes al estilo **Matrix**.

Mantente al tanto de los movimientos especiales



Inicias el juego con tres movimientos especiales: *Web Pull*, *Impact Web* y *Slide Kick*. Puedes cambiar un movimiento al botón R al presionar su diagrama en la pantalla táctil. Cada vez que uses uno de estos movimientos, reduces tu barra de especial. Si completas las tareas secundarias del Capítulo 1, también tendrás el Super Jump, que te permite llegar a lugares altos en poco tiempo (una gran ventaja en el Capítulo 2, para combatir a los enemigos armados). Golpéalos con la *Slide Kick* antes que ellos disparen sus armas.



Capítulo 3: Race to the Lab

Cruzarás la ciudad moviéndote del lado izquierdo hacia una nueva área en la derecha, para llegar al laboratorio del **Dr. Octavius**. Termina la misión antes de tres minutos y medio para ganar el movimiento especial: *Split Kick*.

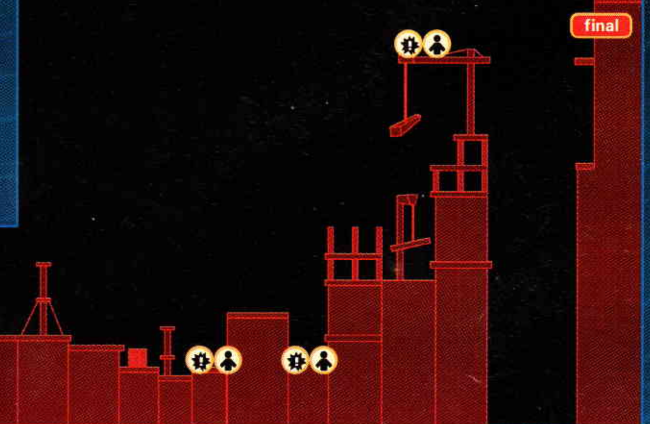


Encontrarás un *upgrade* de energía en la parte baja de las vías del tren elevado. Usa la telaraña para impulsarte hacia allí, pero córtala poco antes de llegar a los arcos electrificados.

Limpia la escoria de los tejados con la telaraña



Usa el *Web Pull* para derribar a un enemigo en el tejado –si tienes suerte caerá hasta el fondo del escenario–. Si se mantiene en alguna orilla, usa un *uppercut* para mandarlo directamente al abismo.





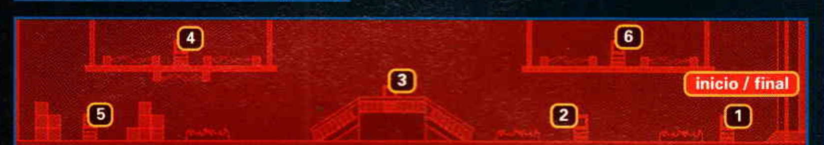
Capítulo 4: Reactor Room Rumble

Cuando el experimento del **Doctor** salga mal, debes llegar a seis paneles eléctricos y desactivarlos en menos de un minuto. Para ganar un *upgrade* de la barra de especial, hazlo en 25 segundos y sin que te lastimen.

Squeezing a One-Minute Task into 25 Seconds

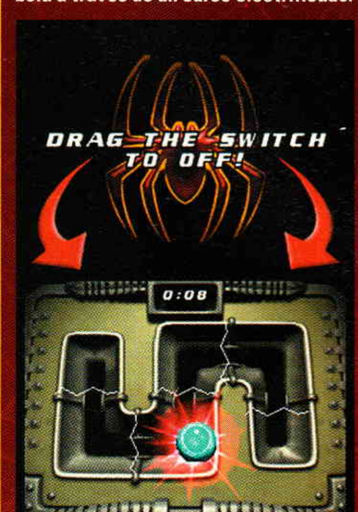


El conteo del reloj para terminar el objetivo se activa cuando estás en movimiento, no cuando desactivas los paneles, así que tienes un minuto completo para maniobrar en cada panel y regresar al punto de inicio. Es un poco complicado, pero el objetivo secundario se logra con sólo 25 segundos. Sigue los puntos del mapa para guiarte. Cuando llegues al punto cuatro –y punto seis en el viaje de regreso–, usa la plataforma para alcanzar nuevas alturas y presiona "arriba" en el *Control Pad*.



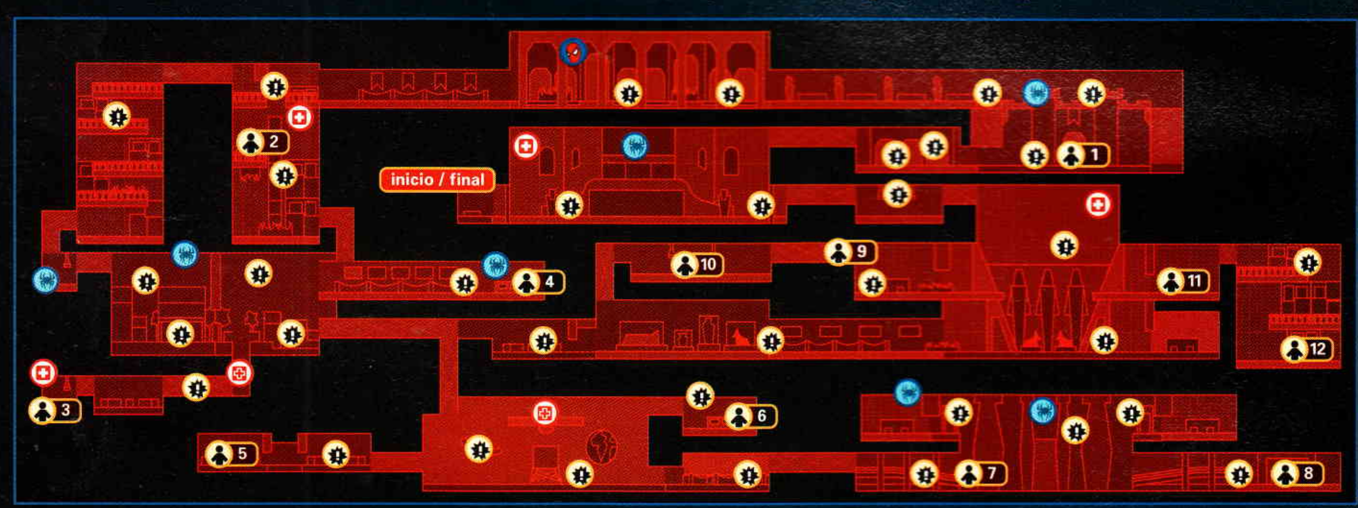
Observa la pantalla táctil

Al llegar a algún panel, debes desactivarlo al empujar una bola a través de un curso electrificado. Usa tus manos para agarrar y arrojar la bola. El orbe se mueve rápido; asegúrate de que tus dedos no se queden atrás. Cuidado con las líneas de electricidad; si la bola toca una, pierdes e inicias de nuevo. Además, sólo tienes diez segundos para completar la tarea, Es sencillo, pero quizá te cueste un poco al principio.



Capítulo 5: Museum Mayhem

Los robots se infiltraron en el museo y como de costumbre, debes rescatar a 12 prisioneros para completar el capítulo. Para ganar un nuevo movimiento (*Web Net*), destruye a los 35 enemigos y salva a los prisioneros en ocho minutos.



Aprovecha el tiempo





El sentido arácnido pone al mundo en cámara lenta, pero no significa que el cronómetro se retrase; así que úsalo sólo en momentos críticos –vital para conectar un *upercut* contra enemigos terrestres–.

No te confundas con los señuelos

Hay muchas ilusiones que parecen prisioneros en la zona del museo. No tienes tiempo para caer en trampas. Busca sólo los prisioneros que ves en el mapa.

Domina tus habilidades



Columpiarse con la telaraña no funciona muy bien en lugares de poca altura, pero es útil en áreas abiertas. EL museo tiene varios cuartos enormes; usa la telaraña para cortar camino y ahorrar tiempo.

Capítulo 6: The Madness of Mysterio

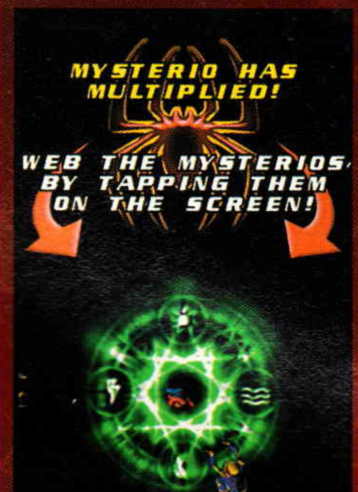
Si derrotas a **Mysterio** en dos minutos con 90 por ciento de tu energía, ganarás el objetivo secundario. No tendrás ninguna recompensa, pero se verá bien en tu lista de récords.

Golpea a Mysterio en las costillas




En las escenas de vista lateral, salta para patear a **Mysterio** repetidamente antes de que se vaya. Usa tu *Web Net* para hacer que él baje al piso antes que invoque a sus aliados.

Toca los ojos de Mysterio con el Stylus



Instantes después, **Mysterio** convertirá la pelea en una batalla táctil. Ahora estarás en el centro de un círculo arcano mientras que una multitud de **Mysterios** corre hacia ti desde los cuatro puntos cardinales. Usa el *stylus* —tus dedos bloquearán la vista un poco— para tocar a cada **Mysterio** y arrojar ráfagas de telaraña. Dispara varias veces hasta derrotar a los enemigos. Si vences a todos, la acción cambiará a perspectiva lateral y verás al verdadero **Mysterio** caer del techo. Atácalo antes de que se libere.

Capítulo 7: Robot Rebellion

Hay 23 robots y debes reducirlos a escombros para después encontrarte con la tía **May** en la estación de tren en menos de 10 minutos —o cuatro minutos para ganar un *upgrade* de energía—. El *Web Pull* te ayudará con los robots voladores, y el *Super Jump* te permite combatir contra enemigos que estén en las alturas.



Capítulo 8: Enter Doc Ock

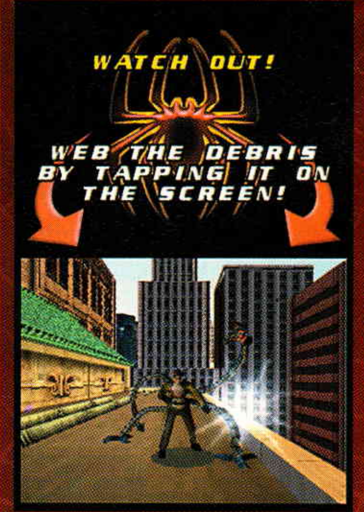
Necesitas combatir al **Doc Ock** en ambas pantallas (superior e inferior). Para activar el objetivo secundario (de nuevo, sin recompensa), debes hacerlo en menos de un minuto y sin recibir daño.

Prepara tu mejor puntapié




Cuando el **Doc Ock** se aproxime a ti, salta sobre su cabeza y golpéalo en la cara con toda tu fuerza. Cuando tu sentido arácnido se active, reduce la velocidad del juego para esquivar los tentáculos y atacarlo en el pecho.

Esquiva los ataques de Dr. Octopus



Ocasionalmente, la acción cambiará de vista frontal a la pantalla táctil. El alocado **Doctor** utilizará sus mejores ataques; usa el stylus para detenerlos antes de que lleguen a ti. Después de evadir un cierto número de proyectiles, la acción volverá a cambiar de perspectiva. Aunque puedes dañar considerablemente al **Doc** antes de cambiar a la pantalla táctil. No hay forma de ganar la pelea sin participar en la pantalla inferior, así que mantén tu *stylus* cerca para no perder tiempo.

Desarma al Doctor

Como último tip: no olvides completar los objetivos secundarios al recorrer los capítulos del juego. Los movimientos especiales que actives serán necesarios para facilitarte algunas batallas contra otros villanos clásicos del universo de **Spider Man** y obviamente, la revancha con el **Doc**.



¡MOVILIZA TU CELULAR!

esmasmovil.com

tonos reales

CLAVE		CLAVE	
Risa Yoda	RISAYODA	Vaca	VACA
Start	START	Coyote	COYOTE
Crash	CRASH	Tarzan	TARZAN
Moto GP	MOTOGP1	Pedo	PEDO
Eructo	ERUCTO	Metralleta	METRALLETA1
Chirrido	CHIRRIDO	Enfrenon	ENFRENON
Misterio	MISTERIO	Gallo	GALLO
Halloween	HALLOWEEN	Lobo	LOBO
Risa Macabra	RISAMACABRA	Caballo	CABALLO
Ladrido	LADRIDO	Grito Mujer	GRITOMUJER

PATO

COMO BAJAR TONOS REALES
envía CN REAL +"clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL VACA

Modelos Compatibles: Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD Motorola: C385, E380, V300,V525, V600, v80 Samsung: SCH:C100G D410, E100,E300,E310, E400, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P100, P400, P510, S100, S200, S300, S300M, S500, T100, T400, T410, T500, V200, X100, X400, X450, X600, Z100, Z105 Sony Ericsson: F500i, P900, T230, T630, Z1010, Z600 Siemens: S55, SL55 Sagem: X6 Panasonic: GD87, X60

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMAMOVIL.COM

tonos

top de cine

James Bond.......JBOND
Los Angeles de Charlie.......CHARLIE
Indiana Jones.......INDIANA
El Señor de los Anillos.......ANILLOS
Matrix II.......MATRIX2
Blade Runner.......RUNNER
Braveheart.......BRAVEHEART
Austin Powers.......AUSTIN
SHREK 2.......SHREK2
Mission Impossible.......MISION

top 10 en español

Nada valgo sin tu amor - Juanes.......VALGO
Força Hino Euro 2004 - Nelly Furtado.......EURO04
Eres - Café Tacuba.......ERES2
Dame tu aire - Alex Ubago.......TUAIRE
Duele el amor - Alex Syntek.......DUELE
No es lo mismo - Alejandro Sanz.......MISMO
Lento - Julieta Venegas.......LENTO
Más allá - La Ley.......ALLA
Presidente - Kinky.......PRESIDENTE
Pelotona - Cartel de Santa.......PELOTONA

top 10 en inglés

I miss you - Blink 182.......IMISSYOU
This love - Maroon 5.......THISLOVE
It's my life - No Doubt.......MYLIFE
Bring me to life - Evanescence.......BRING
Walk, Idiot Walk - The Hives.......WALK
In the Shadows - The Rasmus.......SHADOWS
Shut up - Black Eyed Peas.......SHUTUP
My happy ending - Avril Lavigne.......ENDING
American Idiot - Green Day.......IDIOT
Numb - Linkin Park.......NUMB

divertidas

Caraluna - Bacilos.......CARALUNA
Himno Real Madrid - Real Madrid.......MADRID
La pantera rosa.......PANTERAROSA
La mesa que más aplauda - Clímax.......MESA
UEFA Champions League.......UEFA

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

TDMA O DIGITAL
ENVÍA CN TONOT
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN TONOT CARALUNA NOKIA

MONOFÓNICO GSM
ENVÍA CN TONO
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN TONO CARALUNA NOKIA

MULTIMEDIA GSM
ENVÍA CN POLI
+ "la clave de la canción"
al 31111
Ej: CN POLI CARALUNA
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO.

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMAMOVIL.COM

juegos



Intrepid
clave **INTREPIDO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage Siemens: SL55 Motorola: T720, T720I Sony Ericsson: Z600 Sharp: GX10, GX10i, GX20 Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600



OlympicChallenge
clave **OLIMPIADAS**
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 7600, 3660, N-Gage Sharp: GX10, GX20 Motorola: v400, v500, v525, v600 Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400



30Seconds
clave **PARED**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: SL55 Motorola: T720, T720i, V525 Sony Ericsson: T610, Z600 Sharp: GX10, GX10i, GX20 Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600



Darts
clave **DARDOS**
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SI55, ME55
S300, E700



Air Force
clave **AIR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 6200, 6220, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 6650, 3660, 6600, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, Mc60, C60
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, T630, Z600



CruizeControl
clave **COCHE**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
S300, E700

REBELDE®


RBD6

RBD2

RBD5


RBD10

RBD4
RBD3
RBD1

RBD8

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO RBD7
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

curiosidades


3694


3728

3744

3703

3704

3712

3755
3721

3711

3706

3759

3707

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO 3707
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

motor



914031
914032

914028

914029

914036

914027

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO 914032
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM


Servicios para celulares Digitales


Servicios para celulares GSM

Centro de ENTRENAMIENTO

¡Hola, entrenadores! Antes de empezar, les quiero agradecer a todos por el apoyo que le han dado a esta sección, así como por su comprensión, pues sé lo difícil que es tener una duda y quedarse atorado en un juego, especialmente con las versiones de Pokémon. Bueno, pues aquí estoy de nuevo, listo para resolver una de las dudas más comunes que me han hecho llegar en sus cartas y correos electrónicos. Es por esto que en esta ocasión, veremos a detalle quién es el escurridizo y poderoso Pokémon llamado Deoxys, al igual que la forma de capturarlo para tenerlo en tu Pokédex y que puedas usarlo para pulverizar a tus oponentes con sus impresionantes ataques psíquicos.

¿Quién es Deoxys?

Este Pokémon emergió de un virus proveniente del espacio exterior. Es sumamente inteligente y posee poderes psicokinéticos devastadores. Puede, además, disparar rayos láser del cristal de su pecho para ocasionarles graves heridas a sus oponentes. El límite de sus habilidades es desconocido; no se sabe hasta qué grado puede subir su HP o sus niveles de estatus. Una de las características más sobresalientes de este Pokémon es que no evoluciona de la misma manera que los demás, sino que puede adquirir una forma diferente y tener varios niveles de estatus, según ciertas condiciones y versiones en las que lo tengas.

Capturando a Deoxys

Preparación:

A diferencia de los demás Pokémon, Deoxys no puede ser atrapado así como así. Debes hacer varios preparativos para poder tener la oportunidad de capturarlo. Después de todo, vale la pena el trabajo por un personaje tan especial, ¿no?

1. Ve a cualquier Pokémon Mart.
2. En el escritorio, debe haber un texto; léelo con A.
3. Escribe "LINK TOGETHER WITH ALL".
4. La persona del escritorio reaccionará y te dirá que ya puedes recibir Mystery Gifts.
5. Salva y apaga tu GBA.
6. Prende tu juego y verás que ya está la opción del Mystery Gift.
7. Selecciónalo y elige Wonder Gift.
8. Ahora ya puedes recibir el Aurora Ticket.

Después de recibir el Aurora Ticket:

1. Ve al segundo piso de cualquier Pokémon Center y habla con el sujeto de la gorra verde.
2. Después de hablar con él, el Aurora Ticket se encontrará en los Key Items de tu mochila.
3. Salva y apaga tu sistema.







Usando el Aurora Ticket:

1. Dirígete al puerto en Vermilion City.
2. Cuando hables con el marino en el muelle, Birth Island aparecerá como un nuevo destino.
3. Debes tener el Rainbow Pass (que obtienes dándole el Ruby a Celio en One Island).
4. Ahora sí, viaja a Birth Island y salva tu juego.
5. Verás un área triangular con un triángulo más pequeño en medio.

Resuelve el acertijo:

1. Acércate al triángulo por debajo; presiona A y realiza los siguientes movimientos:
2. Izquierda cinco, Abajo, A.
3. Derecha cinco, Arriba cinco, A.
4. Derecha cinco, Abajo cinco, A.
5. Arriba tres, Izquierda siete, A.
6. Derecha cinco, A.
7. Izquierda tres, Abajo dos, A.
8. Abajo uno, Izquierda cuatro, A.
9. Derecha siete, A.
10. Izquierda cuatro, Abajo uno, A.
11. Arriba cuatro, A.
12. ¡Pelea contra Deoxys!

Atrapa a Deoxys

Como cualquier Pokémon, Deoxys debe ser debilitado al máximo para que pueda ser capturado más fácilmente. Si utilizas ataques que afecten su estatus como Sleep o Paralyze, tendrás más oportunidades de atraparlo. Procura usar tus mejores Poké Balls para que aumentes tus posibilidades. Si tienes la Master Ball, no dudes y lánzala para que captures a este impresionante elemento.

Comentarios

Como verás, Deoxys no es una presa fácil, pero sí un gran premio. El punto que me molesta un poco es: ¿qué tan válido es usar a Deoxys? Como recordarás, en las versiones Red y Blue, cuando un oponente usaba a Mewtwo en una batalla, tenías pocas posibilidades de ganarle si es que no traías a otro igual. Lamentablemente, lo hicieron muy poderoso, y era muy común que se quedaran al final en una pelea de Mewtwos, donde triunfaba el más rápido, o el que congelara antes al otro (¡bendito Blizzard!). Con la llegada de los tipos Shadow y Dark, se pensaba acabar con esta desesperante situación; pero no fue suficiente y el Pokémon alterado genéticamente seguía haciendo de las suyas. Ahora decidieron traer a alguien "más fuerte" que él, del mismo tipo; pero yo siento que esa no era la solución, pues Deoxys es el nuevo Mewtwo. Yo les propongo que se pongan de acuerdo antes de pelear, o que sigan las reglas de los coliseos conocidos, para evitar que uno de los entrenadores abuse del poder de este personaje.

El Pokémon no hace la victoria, sino la práctica

Pues bien, me despido por esta ocasión. Te recuerdo que puedes escribirme a la dirección de la revista o por vía Internet a: panteon@clubnintendomx.com con el subject o asunto: Centro de Entrenamiento. Espero tus dudas, comentarios y todo lo que me quieras platicar. Mantén en tu mente que la mejor manera de ganar un encuentro Pokémon es con un equipo bien balanceado y entrenado; no basta con tener personajes fuertes; debes desarrollar diversas técnicas para que tus oponentes no te "tomen la medida" y puedas sorprenderlos. ¡Hasta la próxima!







Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Namco.
Categoría: Shooter.
Clasificación: Teen.
Jugadores: 1-4.

Fox McCloud y el equipo Star Fox regresan para enfrentar un nuevo peligro en el aire o en el suelo...

STARFOX® ASSAULT

En el pasado título de **Star Fox** para el Nintendo GameCube, muchos de nosotros nos quedamos esperando las típicas escenas de acción estelar, llenas de elementos que debemos destruir para abrirnos camino hacia los temibles jefes de cada nivel; pero, ¿qué pasó? De repente el juego cambió y, uniéndose al concepto de **Dinosaur Planet**, Nintendo nos presentó una aventura alterna, donde disfrutamos un estilo de juego tipo acción en tercera persona, que gustó a muchos y a otros decepcionó. Sin embargo, ahora el equipo más poderoso del sistema *Lylat* vuelve a sus raíces, continuando con la emoción plasmada en **Star Fox 64**, pero con mejores gráficos e inmensos niveles que te dejarán boquiabierto.





Viaja a través del espacio en compañía de tus aliados y prepárate para vivir la misión más peligrosa que hayas enfrentado.



La nueva guerra interplanetaria

Han pasado muchos años después de la última misión, y cuando todos pensaban que por fin se respiraba un aire de tranquilidad, el comando central del planeta *Lylat* detecta una nueva amenaza que se expande a través de la galaxia. No se sabe si el enemigo es fuerte o débil, pero en este tipo de cuestiones es imperdonable una falla; así que el equipo **Star Fox** es enviado para investigar y erradicar este misterioso peligro a cualquier precio. En el modo de un solo jugador tú controlas a **Fox McCloude** –suponemos que debe estar tranquilo al saber que prohibirán la caza de zorros en el Reino Unido-, quien peleará con todas sus fuerzas ya sea sobre su *Arwing*, *Landmaster* o simplemente usando sus piernas para enfrentar las filas enemigas. Junto a él, verás a **Falco Lombardi**, **Peppy Hare**, **Slippy Toad** y la simpática **Crystal**, heroína de **Star Fox Adventures**.



Cada nave posee algunas técnicas de desplazamiento para actuar en el momento de la batalla, por ejemplo, tanto el *Arwing* como el *Landmaster* tienen la facilidad de realizar un giro de 360 grados ya sea a la izquierda o derecha –al presionar los botones laterales- para evadir el peligro, más aun si te encuentras en una persecución tipo *dogfight*; o si lo prefieres, pon la mira justo al centro de un grupo de adversarios y arrójales una carga de láser o bombas para destruirlos con gran facilidad. El *gameplay*, así como el desempeño del control, son sumamente prácticos, ya que el *stick* análogo te brinda la fluidez necesaria para esquivar los obstáculos o crear jugadas espectaculares para sorprender a tus rivales en todo momento.



¡Une fuerzas y vencerás!

Las escenas ofrecen un alto grado de dificultad que con un poco de práctica puedes conquistar; pero si quieres atacar con el máximo poder, reúne a tus amigos en el modo cooperativo –con pantalla dividida-, donde cada quien manipulará su propio vehículo para formar mejores estrategias; o si eres de los que gustan de las aventuras extremas, juega como "*wingman*", es decir, tú controlas la nave mientras uno de tus amigos queda de pie en un ala (o al extremo del *Landmaster*), desafiando el equilibrio y cuidándose de los ataques hostiles.







Destruye cualquier elemento del juego en busca de items para aumentar la cantidad de láser por disparo, adquirir más bombas o restaurar el nivel de tu escudo.

Compite por ser el mejor

Al participar en un equipo siempre sale la rivalidad de quién es el mejor, y para limar todas esas asperezas, no hay nada más grato que la opción *multiplayer*, que te permite competir contra tres de tus amigos en diversos escenarios del espacio o en la superficie de algún planeta. Similar a lo visto en el Nintendo 64, pero ahora con zonas de mayor tamaño para esconderte y sorprender a tu oponente en el momento menos esperado, ya sea surcando el cielo, atravesando los campos con el tanque o a pie con armas de alto poder como *blasters*, rifles de francotirador y lanzacohetes. ¿Te acuerdas de **Tron**? Pues Namco decidió incorporar unos cuantos mapas (*VR missions*) con varios objetos que debes destruir en un espacio abierto.



Un zorro casi de la vida real

Si bien Rare hizo un buen trabajo con la versión anterior de **Star Fox**, es prudente reconocer que Namco lo superó. En el entorno gráfico, vemos un juego estilizado capaz de ofrecer valores reales a las cajas de colisión; también se perfeccionaron las animaciones –agilizando el *frame rate*– de los personajes y obviamente las texturas que puedes ver a simple vista en cualquiera de las fotografías del juego. El corazón de éste se basa en la modalidad de combate sobre vehículos, pero, ¿qué crees? También se incluyen algunas a pie como en **Star Fox Adventures**; pero no te preocupes, son mínimas y más dinámicas al estilo **Star Wars: Bounty Hunter** o **Jet Force Gemini**.





Si escoges un escenario en el espacio, sólo puedes elegir a las Arwings; pero si prefieres un sitio terrestre, tendrás la oportunidad de combinar vehículos para adentrarte en una verdadera cacería de aviones contra tanques.

¡Otros "Zorros" famosos!

Grey Fox



Frank Jaeger, en el universo de **Metal Gear**, es el único hombre al que se le dio el nombre clave de **Fox**. Durante la rebelión de *Outer Heaven*, *FoxHound* lo envió primero para infiltrarse; sin embargo, fue capturado mientras reunía información del **Metal Gear TX-55** y posteriormente rescatado por **Solid Snake**. Tiempo después fue declarado perdido en acción en **Zanzíbar**.

El Zorro



El héroe de leyenda que, con antifaz, sombrero, capa y espada, sembraba el temor entre los maleantes del poblado de Los Ángeles durante la época del dominio español. En su vida cotidiana es conocido como **Don Diego de la Vega**. Este mítico personaje fue creado en 1919 por Johnston McCulley y su primera aparición en una historia se tituló **"La Maldición de Capistrano"**.

Michael J. Fox



Ha viajado al futuro y al pasado, se ha transformado en hombre lobo e incluso puso de cabeza la alcaldía de la ciudad de Nueva York. Sí, hablamos de Michael J. Fox, el eterno adolescente canadiense que a la corta edad de 16 años hizo su primera comedia, **"Leo and Me"**. En 1991 se le detectó Parkinson; sin embargo, próximamente escucharemos su voz en la serie **The Magic 7**.

El Zorrillito



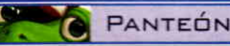
Quién no recuerda en su juventud aquellas películas de bajo presupuesto de **"La Caperucita Roja"**, donde Manuel "Loco" Valdés actuaba como el patético lobo feroz al lado de su fiel e inseparable **zorrillito** (Rafael Muñoz "Santanón"). Este último personaje brilló en los años 60 por su chistosa interpretación de héroe frustrado, al pelear contra vampiros, brujas y otros monstruos.

En conclusión

Star Fox sigue como una de las sagas clásicas de Nintendo, y a pesar de sus altibajos, ahora vemos una historia madura, con efectos especiales para armonizar las batallas intergalácticas y, sobre todo, la acción constante provocada en el momento de combatir contra cientos de enemigos que te aguardan tras múltiples obstáculos como edificios o bases espaciales. Ah, y por cierto, la fecha de salida está planeada para el 14 de febrero, así que dile a tu novia que se abstenga de comprarte cualquier cursilería y que mejor aproveche el momento para regalarte algo que realmente deseas.



RANKING



PANTEÓN 8.0

El **Star Fox** que más me ha gustado, es el de Nintendo 64, ya que la historia y la acción son muy buenas. Pasando a este nuevo título, les puedo comentar que es muy entretenido, los niveles son muy variados y la música, qué les puedo decir, simplemente magnífica. Además en el modo para cuatro jugadores simultáneos, se han programado distinas "arenas" para combatir, ya sea cada quien por su lado o en parejas. Se los recomiendo bastante; pasarán horas de sana diversión.

MASTER 9.0

Pocas, en verdad muy pocas son las series que transmiten algún sentimiento especial cada vez que las jugamos, e indudablemente una de las que entra en este círculo es la saga de **Star Fox**. Aunque a muchos no les gustó **SF Adventures**, a mí me pareció buen juego; pero coincido totalmente con Hugo, y prefiero que la acción se desarrolle sobre las *airwings*. **Star Fox Assault** es una extraordinaria experiencia que te dejará satisfecho en todos lo aspectos.



CROW 8.5

Assault es Indudablemente mejor que **Star Fox Adventures**, y aunque me digan conservador, prefiero que la saga de **Fox** se mantenga como inicio, siendo un juego de disparos con navecitas y no una aventura con tendencia a **Banjo Kazzoie**. Me agradó que ahora también participas en misiones fuera de los vehículos, con verdadera acción de disparos y enemigos por todos lados. Gráficamente se ve más estilizado tanto en las batallas espaciales, como en las terrestres.

1 — 10

LOS RETOS

En esta ocasión, tenemos cuatro Retos muy buenos que te pondrán a practicar bastante, porque la verdad, son muy difíciles. Debes tener en cuenta que ser bueno con el Pad en los títulos más nuevos no lo es todo; debes también conocer más de cultura de videojuegos y practicar de vez en cuando los de antaño, aquellos que exigían verdadera dedicación. De esta manera, te mantienes en forma y listo para enfrentar cualquier desafío. Si tienes algún récord que valga la pena o quieres proponer un Reto, no dudes en enviarlo (especificando todos los requerimientos) para que sea publicado.

NUEVO RETO

02/05-1 Second Sight

¿Recuerdas que en los Tips de Second Sight mencionamos cómo habilitar los dos juegos clásicos que están ocultos en él? Pues ahora deberás enviarnos tu mejor puntuación en X-Space '92; los mejores cinco récords serán publicados. La foto debe mostrar la pantalla de Congratulations y tu score.

02/05-2 Second Sight

Este Reto es similar, pero debes lograr la mayor puntuación en el juego Earth Impact. Recuerda que puedes aprovechar los *items* que dejan las naves que destruyes para que dures más. La foto o video debe mostrar la pantalla de Game Over con tu score.

02/05-3 Mario Power Tennis

Para responder este Reto, debes enviarnos en foto o video, la pantalla en donde se aprecien las tres medallas del Special Game, Mecha-Bowser Mayhem (todas con la palabra Clear). ¡Vaya que este Reto es para expertos, pues el Mecha-Bowser tiene una gran cantidad de vida en la última dificultad!

02/05-4 Mario Power Tennis

Ahora tenemos algo distinto; en el modo Tic-Tac-Glow, de Special Game debes habilitar primero las tres medallas para tener listo el Tic-Tac-Glow Challenge. Tienes que mandarnos el mayor número de puntos para que sea publicado.

Lo mejor de esta sección es que los Retos son interminables y quedan abiertos para que nuevos contendientes se pongan las pilas y demuestren que también pueden lograr mejores tiempos y puntuaciones. Si tienes un récord que merezca estar aquí y quieres ver si alguien lo supera, envíanoslo a la dirección de la revista o por correo electrónico. Pero recuerda que debe venir muy bien especificado en qué consiste, y si son fotos o video, que se aprecie claramente el Reto. Se reciben fotos y videos formato VHS por correo ordinario, que vengan incluidos con una carta donde menciones tus tiempos o score, con tus datos completos. Vía Internet se recibirán fotos digitales sólo si se alcanza a ver la televisión o el GBA (dependiendo del Reto). ¿Qué esperas? ¡Envíanos tus Retos!

Revista Club Nintendo
Sección: Los Retos
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, 2o. piso, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

PREVIO

Donkey Kong Jungle Beat



Nintendo

Innovando el control

Nintendo siempre se ha preocupado por ofrecernos diferentes maneras de interactuar en sus juegos; por mencionar algunos ejemplos, tenemos a Kirby Tilt´n Tumble para GBA, donde al mover el portátil, conseguimos que nuestro redondo amigo "gire" en la pantalla; o Mario Party 6, en el cual, por medio de un micrófono, podemos dar instrucciones en algunos minijuegos. Pues bien, dentro de poco podremos disfrutar de una extraordinaria aventura en compañía de Donkey Kong, donde para avanzar utilizaremos los DK Bongos. ¿Raro y complicado? No, más bien ¡original y divertido!

Sal de la rutina musical y entra en un inmenso mundo con diversos retos esperándote.



Parece una aventura sencilla, pero ten cuidado con las alimañas que encontrarás a tu paso.



Como en los pasados juegos de Donkey Kong, aquí también debes reunir una que otra banana.



Vamos, Donkey, ¡cinco minutos más y serás el campeón del rodeo!

Toda una jungla

Los programadores han logrado recrear de muy buena forma varios ambientes clásicos de la serie, tales como junglas, desiertos o montañas; pero donde más destacan es en la estructura de los mismos, ya que ésta se presta para hacer gala de todos nuestros movimientos. De lo más interesante es que no sólo tendrás que concentrarte en terminar los niveles, sino que al mismo tiempo debes completar varios minijuegos. Existe uno muy divertido, donde debes ayudar a un ave a volar, indicándole el camino correcto por medio de tus bongós.

¡El ritmo te mueve!

En Donkey Kong Jungle Beat cuentas con las acciones características de un juego de aventura, como correr, saltar y hasta golpear; pero obviamente llevarlas a cabo será distinto que en un juego tradicional. Por ejemplo, para avanzar o retroceder, debes golpear los bongós izquierdo o derecho según la orientación que nuestro personaje tenga en pantalla; mientras más rápido realices los golpes, más pronto avanzará. Para saltar bastará con que golpees ambos bongós al mismo tiempo, y para atacar, deberás dar un aplauso; de esta manera, Donkey aplaudirá también dentro del juego, creando una especie de "onda de choque", aturdiendo a los enemigos.

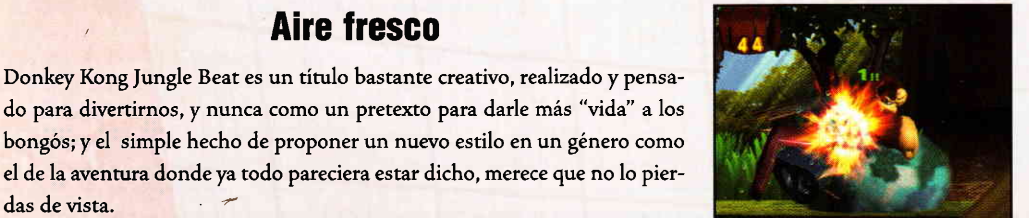


Al son que me toquen...

Cuando enfrentas a los jefes de nivel, el control sufre varios cambios; para empezar, los bongós ya no te sirven para avanzar, sino para golpear; cada uno controla un brazo distinto de Donkey, y al presionar ambos te cubres de los ataques. Los enemigos que enfrentarás en estas condiciones son muy variados, desde gorilas locos hasta plantas carnívoras gigantes.



Aire fresco



Donkey Kong Jungle Beat es un título bastante creativo, realizado y pensado para divertirnos, y nunca como un pretexto para darle más "vida" a los bongós; y el simple hecho de proponer un nuevo estilo en un género como el de la aventura donde ya todo pareciera estar dicho, merece que no lo pierdas de vista.



El arte de la infiltración

Cuando Konami lanzó Metal Gear Solid, muchas compañías intentaron copiar el estilo creado por el gran genio Hideo Kojima, pero muy pocos –tal vez ni uno– lograron igualarlo. Para competir con esta obra maestra, se necesitaba más que sólo copiar las ideas; debían incorporarse elementos que enriquecieran el género y lo diferenciaran del título ya mencionado. Es aquí cuando Ubisoft, con ayuda del talentoso Tom Clancy, diseñaron un juego que actualmente se disputa con la saga de Snake, el título al mejor juego de espionaje.





Mientras Solid Snake está de vacaciones, el agente especial Sam Fisher hará temblar a los terroristas del mundo entero. Prepárate porque esta misión inicia a finales de marzo.

Sam entra en acción

Se cree que un grupo terrorista está desarrollando en secreto una nueva arma de destrucción masiva, por lo que el gobierno de E.U.A. manda al único hombre capaz de detenerlo: Sam Fisher. Tu misión principal será confirmar las sospechas, y de ser así, descubrir quién o quiénes financiaron a los terroristas. Para lograr tus objetivos, ahora cuentas con más movimientos; por ejemplo, en los juegos anteriores podías sujetarte con las piernas de los tubos que se encontraban en partes altas como techos o escaleras, lo cual sólo te servía para ocultarte; pero en esta nueva versión puedes tomar a tus oponentes por sorpresa mientras permaneces "colgado", para arrojarlos o simplemente noquearlos. Cuando tomes a los enemigos por la espalda, ahora además de ahorcarlos, tendrás la posibilidad de llevarlos "por las buenas" a que ellos mismos se tiren desde un edificio o de un barranco.

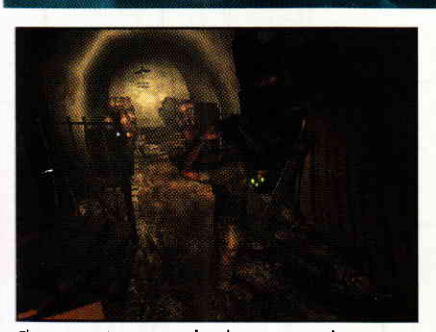
Los escenarios son lugares con poca luz, así que aprovecha tus gafas de visión nocturna.

Aprovecha cualquier zona oscura para esconderte y saltar sobre tus enemigos para eliminarlos sin hacer ruido.

¿Quién anda ahí?

Lo más asombroso del título es su inteligencia artificial; los guardias que custodian los distintos sitios donde debes infiltrarte, son más persistentes que nunca. Cuando escuchan algún ruido, por bajo que éste sea, buscarán por todo el lugar hasta encontrar qué lo provocó; así que cada vez que accidentalmente atraigas su atención, tendrás que estarte cambiando de escondite para no ser descubierto. Recuerda que si te detectan, la misión habrá terminado.





El juego en sí es corto; si le echas ganas puedes terminarlo en un fin de semana; pero es realmente divertido.



Si te gustaron las versiones anteriores, ésta te sorprenderá por sus grandes efectos de luz y voces de personajes.

Nos vemos al final

Si eres de los que no les gusta jugar solo, te tenemos buenas noticias: la gente de Ubisoft ha incorporado un modo de juego cooperativo, donde podremos compartir la aventura con algún amigo o hermano. Lo destacado se encuentra en que si eliges esta opción, las misiones no serán las mismas que en el modo de juego para una persona; la ambientación del escenario cambiará para que te veas obligado a terminar los niveles con ayuda de tu compañero.

Misión exitosa

Por todo lo que incorpora Splinter Cell Chaos Theory al género de espionaje táctico, se convierte en uno de los títulos más esperados para el primer tercio del año; no debes dejarlo pasar por nada, pues creaciones como ésta tardan mucho en repetirse.



Prince of Persia Warrior Within

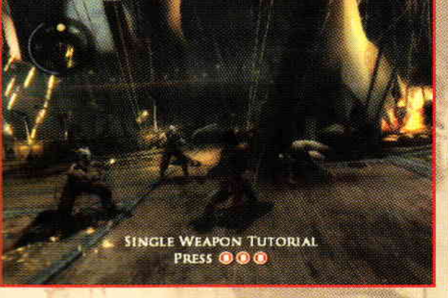
Nintensivo

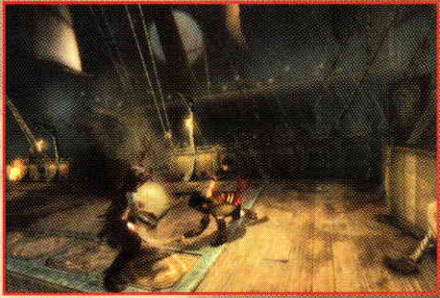
¡Despierta al guerrero que todos llevamos dentro!

Las arenas del tiempo fueron abiertas, y como consecuencia, todos los moradores del reino han sido transformados en monstruos, volviendo a Persia un lugar inhabitable; la única persona capaz de volver todo a la normalidad es el príncipe, el mismo que abrió las arenas años atrás, y quien desde entonces ha vivido también su propia maldición, ya que **Dahaka**, el guardián del tiempo, lo ha perseguido día y noche. Una misión nada sencilla. Pero no estás solo: como ya es costumbre, en **Club Nintendo** estamos para ayudarte, y con los siguientes Tips esperamos que tus viajes en el tiempo sean menos complicados.



Comienza la travesía





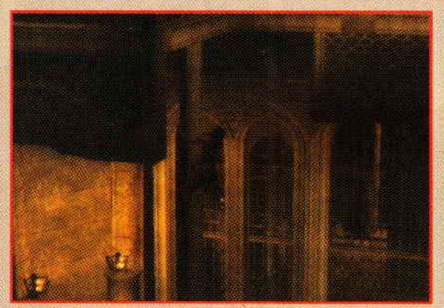
Después de la espectacular introducción al título donde se nos muestra cómo el barco del príncipe es invadido por los sirvientes de Shahdee (cómplice de **Dahaka**), comienza la aventura. Inmediatamente debes mostrar tus habilidades en la pelea, venciendo a varios monstruos; es fácil: sólo presiona repetidamente el botón B hasta derrotarlos; también puedes usar las armas de los enemigos caídos a tu favor, para lo cual bastará con que oprimas el botón X cerca de ellas para recogerlas. Ahora sí, nadie querrá enfrentarte. Con el botón Y manejas el brazo izquierdo, que es con el que controlarás el arma secundaria. Cuando quieras cambiar de arma, con el botón X puedes arrojarla y obtener otra que te sea de más utilidad.

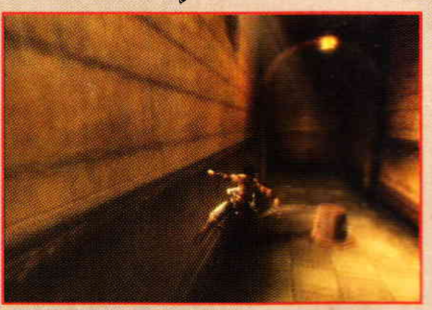
La intensidad de la batalla creará un agujero en la cubierta del barco; entra y derrota a un par de enemigos y continúa hasta que llegues de nueva cuenta a la parte superior; ahí encárgate de los monstruos y sube por las escaleras del lado izquierdo de la cabina; arriba te espera **Shahdee**. Vencerla no es nada difícil; cada que te ataque, presiona el botón A para que ruedes y puedas encontrar un mejor ángulo para dañarla; repite la jugada hasta que seas enviado al mar.

Como en la batalla anterior perdiste tu espada, en la siguiente escena debes usar un palo para defenderte. Camina hacia la izquierda eliminando a los molestos cuervos: ahí encontrarás unas escaleras; sube por ellas y continúa avanzando con ayuda de la habilidad del príncipe para caminar por las paredes. Cuando pases la reja gigante, te hallarás de nuevo a **Shahdee**; vence a sus aliados y obtendrás la *Spider Sword*; ahora regresa a la reja y entra por el camino de la izquierda. Si te parecieron molestos los cuervos del comienzo, espera a que enfrentes al enemigo que te aguarda en esta área: un guerrero formado por estas aves. Colócate junto a él y con el botón A agárralo para que te impulses y puedas darle dos golpes bastante fuertes; pocos embates después cambiará su ubicación; sigue utilizando las paredes y los pilares; una vez que lo derrotes, podrás acceder a la siguiente zona. Deslízate por la cortina, sube por la columna de la izquierda, avanza hasta la entrada; ahí camina por el muro hasta la derecha, cuélgate y continúa así hasta que pases el precipicio. Has llegado al *Time Palace*, donde obtendrás el poder de regresar el tiempo.

De regreso al pasado

Has viajado varios años atrás y el palacio tiene un aspecto distinto; nuevos peligros te esperan. Regresa por el mismo camino por el que llegaste; sólo ten cuidado de los pilares con picos. En el cuarto donde hay una base en el centro, ve hacia la izquierda y sube por el pilar; ahora brinca hacia la figura del centro, para que puedas llegar del lado derecho y activar el switch que abre la puerta principal. Más adelante sube por las escaleras gigantes que te conducen a un templo; ahí avanza cuidándote de no caer en los pozos; cuando pases las cuchillas, salta para colgarte de los maderos y así puedas continuar tu recorrido, hasta que encuentres una puerta blanca que está cerrada; en esa habitación, con ayuda de los pilares, llega al cuarto de arriba. En las siguientes habitaciones esquiva los pozos con trampas brincando y caminando por los muros; trata de evitar lo más que puedas las peleas hasta que encuentres el siguiente *Save Point.*





Damisela en peligro

Adelante salva tu juego y prepárate para enfrentar por segunda vez a **Shahdee**, quien se encuentra atacando a **Kaileena** (que se convertirá en una valiosa aliada). Parece que **Shahdee** no tuvo mucho tiempo para entrenar y te atacará exactamente igual que antes, por lo que el último problema que tendrás será el no despeinarte tanto para cuando "la chica de rojo" te vea. Ella te explicará que la emperatriz no quiere tener ningún trato contigo y que te conviene regresar a tu pueblo. Obviamente no le hagas caso; regresa un poco; del lado derecho hay una estructura: sube a ella y verás una cuerda; tómala y colúmpiate para llegar del lado derecho; una vez ahí encontrarás una fuente por si necesitas recobrar energía, además de poder salvar tu avance.



Brinca hacia la torre de enfrente y rodéala colgado hasta que puedas ver la pared; salta hacia ésta y sube con ayuda de los maderos. Ya arriba, utiliza la cuerda del muro de atrás para activar un *switch* para que se cierre la puerta de la izquierda y puedas llegar a otra cuerda que te da acceso a un piso lleno de mujeres ninja; usa el botón que está en la pared para que salgan unos picos del suelo y te deshagas de ellas fácilmente. Ahora escala la pared del cuarto de junto y sigue avanzando hasta que llegues a un *warp.* Gracias a tu esfuerzo, ahora tienes la cualidad de detener el tiempo, al estilo **Matrix**.

A continuación, verás a Shahdee escapando en lo alto de una torre; para poder seguirla, primero elimina a los enemigos que hallarás ahí; probablemente quienes te causarán más problemas serán las mujeres ninja, porque no puedes agarrarlas y saltar; para deshacerte de ellas sólo utiliza tu espada. Ahora, en uno de los pilares hay un palo del que te puedes impulsar para comenzar a subir la torre; en varios pisos tendrás que encargarte de algunos enemigos para poder proseguir; en general no te costará trabajo; sin embargo, cuando camines por los maderos, hazlo de manera tranquila, ya que el mínimo error te puede costar la vida. En lo más alto cuélgate del switch que activa el mecanismo para abrir la puerta de abajo; ahora salta hacia el frente, deslízate por la cortina y entra en la siguiente habitación.





De regreso al presente

Enseguida encontrarás una puerta que se cierra muy rápido cuando quieres entrar por ella; lo que debes hacer para entrar, es estrenar tu habilidad de disminuir el tiempo para que puedas pasar sin problemas; dentro verás por primera vez a **Dahaka**, pero no te preocupes, porque aún no te perseguirá. Del inicio del nivel, camina por la pared hasta llegar al madero de la derecha; de ahí brinca hacia adelante dos veces, hasta que veas dos pilares; ahora deslízate por la cortina que tiene uno de ellos, y justo a la mitad salta hacia el otro pilar. Ya abajo, derrota a cuatro enemigos; dirígete hacia la pared de atrás, sube, salva tu juego y toma un poco de agua... ¡te la mereces!



¿Recuerdas que te dijimos que **Dahaka** no te perseguiría aún? Bien, pues te mentimos para que estuvieras concentrado en la escena anterior, ya que sí lo hará. Tienes que correr lo más rápido que puedas, además de escalar, brincar y columpiarte para lograr escapar; no es tan complicado como parece; tan sólo no te olvides de que puedes regresar el tiempo, por cualquier problema que tengas. Cuando entres por un pequeño hueco, avanza dos cuartos más; verás una zona con muchas hierbas; cuélgate por la cortina del lado derecho y baja de tal forma que puedas subir a la columna del lado derecho; ahora camina por encima de la entrada principal para que te quedes colgado de la cornisa. **Dahaka** te volverá a atacar, pero no contaba (ni tú tampoco) con que el agua le impide el paso. Entra al *warp* y alístate para nuevos retos.

Ya en el tiempo actual, conocerás a un misterioso enemigo que te lanza un hacha pero después escapa. ¿Quién será? Lo veremos más adelante. Prosigue hasta que llegues cerca de un castillo; sube las escaleras, elimina a unos cuantos enemigos y entra al castillo. Si se te hace conocido el paisaje, es porque ya habías estado aquí, sólo que ahora ya puedes pasar por donde estaba una puerta blanca gigante. Ten cuidado con las navajas que están en las escaleras y en los pasillos; cuando llegues a un cuarto con un pozo muy largo, debes correr por la pared del lado izquierdo, y justo cuando estés junto al palo, salta hacia el muro de enfrente para que te puedas colgar y llegar a una zona segura. Continúa hasta que veas un cuarto con una escalera en la pared; sube y salta de tal forma que alcances el switch que está arriba para que abras la puerta.



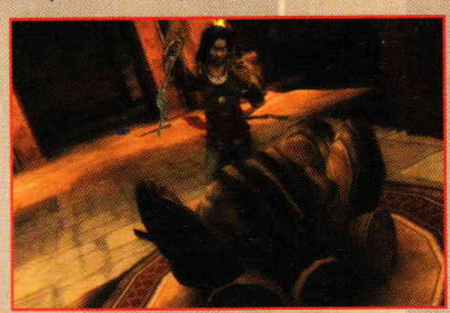
Las torres

Tiempo presente

En el siguiente cuarto, **Kaileena** te relatará una interesante historia acerca de las arenas del tiempo, además de darte una espada extra para continuar tu aventura. Una vez que termine el *display*, regresa por donde están las trampas con picos, y cuando llegues a la habitación principal, ve al centro y utiliza tu espada en la estructura que se encuentra en medio; con esto cambiarás un "poquito " la escenografia, para que puedas subir por los pilares del lado derecho; ahora camina por la pared en forma vertical para que jales la palanca que se encuentra ahí y se abra la puerta del fondo; presiona L una vez para que la acción disminuya y te dé tiempo de pasar. Al fondo verás dos columnas; salta rebotando en ellas hasta que subas. En el siguiente piso, pasando las navajas, verás una ventana: cuélgate del otro lado y desciende al nivel inferior. Salva tu juego y prepárate a enfrentar a un jefe. No te asustes por su tamaño: recuerda que más vale maña que fuerza; cuando te ataque con sus puños, gira presionando A, y sitúate detrás de él; en ese instante, golpéalo en las piernas hasta que se incline, momento que debes aprovechar para subirte a su cabeza y atacarlo con tu espada, hasta que termines con la protección que tiene en la cabeza; cuando te quiera sujetar con sus manos, sólo mueve el *stick* hacia el lado contrario y listo; si tomas buen "ritmo", con una vez que lo agarres será más que suficiente para que lo elimines.



Entra por la puerta que se abrió, ve del lado derecho, pisa el botón de la pared para que salga una base del piso, súbete y salta hacia el frente; avanza por la tablita y brinca a la plataforma que se alcanza a observar. Elimina a los monstruos y salta a las columnas móviles del lado izquierdo; calcula bien la altura y dirígete al centro; activa un *switch* para poder ir al lado derecho; ahí empuja la antorcha para que gire un palo y puedas columpiarte hacia enfrente. Ya que estés arriba, brinca junto a la puerta para que jales una palanca; así aparecerá una plataforma en el centro; no camines muy rápido, ya que te aguardan unas bestias; no son difíciles de liquidar, pero cuando desaparecen explotan, así que toma tus precauciones.



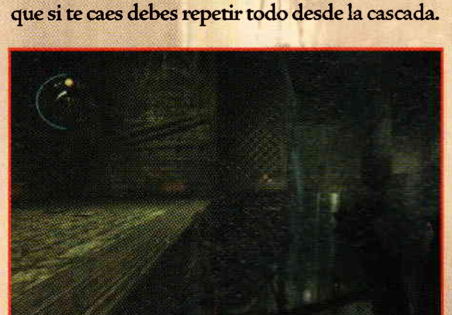
Salta a la torre del lado derecho, impulsándote en las tablas de los lados; rodéala y brinca a la plataforma donde está otra antorcha; empújala y salta hacia los engranes giratorios; cuélgate y espera el momento justo para brincar. Del otro lado, deshazte del enemigo en la pared lanzándole tu arma secundaria; ahora camina por donde estaba y salta al muro que se mueve; sujétate y espera a que llegue al lado izquierdo; déjate caer, entra a la cabina y brinca para alcanzar la palanca que está en el techo; ahora sal y camina hacia el frente; llega a las plataformas de la torre más cercana y sube; dentro esquiva las navajas y prosigue; no muy lejos hallarás una fuente.

Bajando las escaleras, del lado derecho activa un *switch*, para que del izquierdo salga un bloque; súbete y camina en la pared para alcanzar una cuerda; colúmpiate y salta a la izquierda. En la rueda giratoria, detén el tiempo para que puedas pasar brincando de pilar en pilar; abajo verás una antorcha: empújala para que baje una plataforma a la que te tienes que subir; ya que estés ahí, corre por la pared hacia la izquierda, y justo cuando pases por enfrente de la torre pequeña, rebota en las paredes para que llegues al cuarto de arriba; listo para atacarte está el "hermano" del jefe que eliminaste en la escena anterior; te recomendamos que mejor lo evites y corras hacia la puerta del fondo, no sin antes tomar una de las armas del lado derecho; al salir, lánzasela al enemigo de la pared; ahora camina por ahí, toma la cuerda y salta a la cascada; sigue su cauce y en el centro jala el mecanismo que ahí se encuentra para abrir una puerta a lo lejos. Regresa al agua y camina hacia la derecha; brinca a donde se abrió la puerta y dentro podrás regresar en el tiempo.

La primera torre

Tiempo pasado

Al salir del *warp*, ve por la derecha cuidando de no tocar los picos; adelante baja por la cortina roja y salta en los pilares hasta que puedas llegar a la plataforma móvil; ahí rebota en los muros hasta que alcances una nueva zona. Con ayuda de las bestias que explotan, desbloquea la puerta del fondo; ahora camina por la pared, toma la cuerda y brinca al lado derecho. Donde está la caída de agua, llega al puente de la izquierda y déjate caer lentamente. Ahora salta a través de la "cascada" y encontrarás un camino que te lleva directo al mecanismo de la torre; escálala con mucho cuidado, ya que si te caes debes repetir todo desde la cascada.



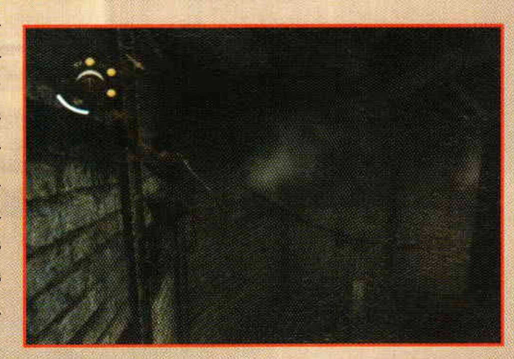
En la habitación siguiente utiliza a una de las bestias suicidas, para literalmente abrirte paso en las ruinas; ahora sube rebotando en los muros; encárgate de los guardias usando agarres con Y, y de las mujeres ninja con combos. Sube a la cabina de la derecha y brinca a la estructura del centro, para que saltes a las raíces gigantes de la derecha; utiliza los maderos para llegar a la cima; vence a más mujeres ninja y cruza la pared esquivando las cuchillas. Enseguida sujeta la cuerda y brinca hacia la izquierda rebotando de la pared; verás un pozo y una plataforma que parece estar un poco lejos, pero no te preocupes, ya que puedes llegar saltando o caminando en la pared; sólo cuídate de no rebotar con las rocas. Baja las escaleras; como ya es común, te aguardarán varios enemigos; demuéstrales quién manda y camina a la izquierda; ahí acércate a la orilla de manera que te quedes colgado; ahora da un brinco hacia el frente para que te sujetes de la barra metálica de la pared; vuelve a saltar pero ahora calcula que tu brinco sea más corto para que llegues a otra barra metálica; en esta última desplázate hasta que llegues a tierra firme.



Dahaka

Segunda parte

¿Ya dominas todos los movimientos del príncipe? Porque ni más ni menos que Dahaka te dará una correteadita, y debes escapar lo más rápido que puedas; para esta parte mantente concentrado, no te presiones, y verás cómo todo sale bien; recuerda que si te llegas a caer, puedes regresar el tiempo e intentarlo de nuevo. Al llegar a la primera cortina de agua, camina de manera vertical en la pared para presionar un switch que acerca una especie de andamio; rápidamente úsalo para rebotar en la pared y poder subir; enseguida verás un pozo: crúzalo corriendo en la pared; al pasar la siguiente cortina de agua, el demonio de las arenas del tiempo dejará de perseguirte. Para activar el *warp* y poder llegar al pasado, presiona los botones que se encuentran en los pilares en el siguiente orden: derecha, derecha, izquierda, izquierda.



De nueva cuenta estás en el presente y nada impedirá que cumplas tu misión. Cruzando la cortina de agua, camina por el lado derecho de la pared, toma la cuerda que está en el centro e impúlsate hasta el lado derecho. Prosigue hasta que veas a unas bestias: no les prestes atención y continúa avanzando; adelante verás una rueda de madera; pasa por en medio de ella, salta el abismo y enséñale modales a los guardias que están ahí para obtener energía. Si eres observador, notarás que ahora estás en el mismo camino por donde escapaste de **Dahaka**, sólo que en el tiempo actual.

Cruza dos pozos y llegarás a una parte donde hay un gigante que te lanza monstruos; ve del lado derecho y espera ahí hasta que te arroje uno; cuando esté a punto de tocarte, quítate para que choque con el muro y descubrirás un camino oculto que te conducirá a un *life upgrade*, con el que podrás sentirte un poco más tranquilo durante las batallas. En el lado izquierdo del escenario realiza la misma operación; ahí hay una fuente donde puedes salvar tu avance. Del lado derecho del cuarto que "abriste" hay una palanca; jálala y una plataforma descenderá en la parte de afuera. Camina hacia la rueda de madera y corre en la pared para llegar hacia la plataforma; para facilitarte las cosas puedes disminuir la velocidad con el botón L. Enseguida tira a los enemigos que resguardan esa área, pero recuerda que el gigantón te seguirá lanzando "bombas". Detrás de ese piso, sube por la escalera que está junto a la pared y llega a la "campana" del centro.



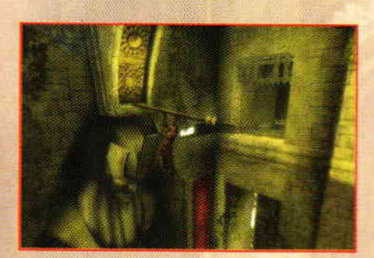
Cuando haga impacto uno de los proyectiles, una parte caerá y la estructura subirá un poco, permitiéndote brincar a la cornisa de atrás; ahora camina por la pared hasta que llegues a la siguiente; de ahí podrás saltar a unas escaleras que te dan acceso a un balcón donde debes empujar una palanca para improvisar una plataforma; prosigue hasta que veas unos engranes; déjate caer en ellos con mucho cuidado y sostente de un palo que sale de la pared. Para continuar, colúmpiate hasta el otro extremo. Vas a llegar a una zona con guardias; deshazte de ellos y repite exactamente el mismo procedimiento que en la "campana" anterior; en la parte de arriba jala dos palancas colocadas en unos pebeteros para activar dos plataformas. Prosigue hasta que llegues a un balcón donde debes eliminar a un guardia; baja por las escaleras del lado izquierdo y salta dos plataformas; cuélgate de la última y avanza así; déjate caer un par de niveles y por fin podrás desquitar todo tu enojo con el enemigo que se cansó de lanzarte monstruos. Para eliminarlo sólo pégale en las piernas, y cuando se hinque, súbete a él y continúa atacándolo; para hacerlo un poco más fácil, puedes usar *eye of storm*, para que tu rango de tiempo para dañarlo aumente. Cuando termines, dirígete a la parte de atrás del escenario y apóyate en la pared para saltar y así puedas llegar a los engranes; ya en ellos colúmpiate hasta llegar a las escaleras de arriba; del lado derecho rebota en la pared para alcanzar un switch que aparecerá un puente hacia un pebetero con una palanca; llega a él y empújalo para lograr tu objetivo y reactivar la primera de dos torres.



La segunda torre

Tiempo presente

Al terminar el FMV, camina hacia la puerta de atrás; pasa por las dos ruedas de madera, baja las escaleras y salta de cortina en cortina para que llegues abajo. En la cabina de madera, baja por las escaleras un nivel y camina por la barra; ahora detén el tiempo para que puedas cruzar el engrane; enfrente hallarás una fuente; salva y regenera tu energía. Adelante verás a otro gigante: si quieres, ignóralo; del lado izquierdo de ese piso brinca a los bordes que salen de la pared e impúlsate en ellos para llegar arriba. Con ayuda del "tiempo", cruza los obstáculos de los pasillos; al final te espera **Kaileena**, quien te dará una nueva espada.



Ve al centro del templo y dale un giro completo a la palanca, para que salga el camino que te conduce a la segunda torre; sube la estructura y esquiva a los enemigos; presiona el *switch* para activar el piso de reja; ahora corre hasta la primera esquina y camina en la pared antes de que el piso se quite. Arriba de ti podrás ver un palo; rebota en la pared y llega a él; ahora brinca de tal forma que toques otro *switch* que habilita el camino.

Life Upgrade

Del lado izquierdo de la zona a la que vas a llegar, déjate caer tres veces; camina en la pared para llegar a la otra cornisa; ahora con cuidado sube por los bordes hasta que veas un mástil del que te puedes columpiar. A continuación, verás un camino con picos en el piso, un tronco girando y por si fuera poco una cuchilla. Camina en la pared del lado derecho, en el momento exacto en que el tronco esté enfrente de ti; en el siguiente pasillo realiza lo mismo pero al final de tu caminata en la pared, salta para que las navajas no te toquen; ya sólo gira para esquivar la última trampa y listo: ahora tendrás más energía para correr de **Dahaka**.

En ocasiones la cámara puede perderte un poco; para evitarlo, cámbiala por una vista fija con el Control Pad; ahora con el C-Stick puedes acercar o alejar la acción según decidas.

En el segundo jardín jala una palanca que se encuentra en el pilar del centro; ahora corre al lado derecho y sube por el bloque de piedra; salta hacia el árbol y camina por sus ramas hasta que llegues a tierra firme; sube por el lado derecho del pilar, pisa el *switch* y brinca a la plataforma de enfrente; jala la palanca y regresa a la plataforma anterior, donde debes empujar el bloque al botón. Ahora desciende por el lado izquierdo, agárrate del hueco en la pared y llega así al lado izquierdo; ahí salta hacia la cuerda, baja y empuja el pebetero de nuevo para salir. En el jardín con la fuente en forma de mujer, gira todos los pebeteros de manera que en la parte trasera se abra una puerta que te conduce al portal del tiempo.

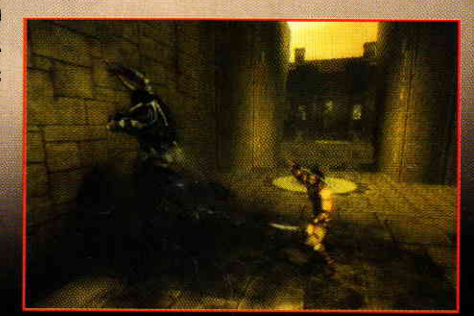


La segunda torre

Tiempo pasado

Ahora estás en el mismo jardín de antes, sólo que en el pasado. Avanza hasta el primer pozo, baja tres niveles y llegarás al jardín principal; encárgate de los enemigos; en esa parte del lado derecho hay un bloque de piedra; sube por él y salta hacia al árbol de atrás; de ahí sigue las raíces hasta que veas una estatua gigante; avanza por el lado derecho, sube al tronco y camina por la rama más grande para llegar a una nueva zona y a un *Save Point.*

En las ruinas hay varias grietas y estructuras de las que te puedes valer para seguir avanzando; recuerda que puedes eliminar fácilmente a las mujeres ninja presionando B y después Y. En la parte en la que hay un puente incompleto, camina por la pared del lado izquierdo y salta justo cuando te vayas a caer, para que accedas a la segunda parte del jardín. Dirígete al lado derecho y brinca hacia la rama del árbol; de ahí impúlsate para llegar a un balcón, salta y pon fuera de combate a los enemigos; enseguida camina por la pared del lado izquierdo calculando que caigas en la plataforma que se alcanza a ver. En esta parte, encontrarás bastantes enemigos, para no complicarte la vida (de eso ya se está encargando **Dahaka**); presiona A cerca de ellos para que en el aire les pegues un par de veces.



Sube al borde de la barda del lado derecho y avanza saltando en los tres árboles más grandes; en el último de ellos brinca al balcón del lado derecho, y de ahí puedes correr en la pared del lado izquierdo para entrar por fin al templo; en los pozos que te encuentras adelante, no intentes caminar en la pared, sino mejor salta en las plataformas móviles.

En cuanto salgas de los pasillos del templo, el príncipe se dará cuenta de que necesita regresar en el tiempo una vez más para activar la segunda torre.





Dahaka

El tercer encuentro

Justo cuando debes regresar el tiempo, avanza un poco y **Dahaka** te perseguirá; para pasar todos los abismos camina por las paredes. Al final llegarás a un *warp* donde continuarás tu labor de las torres pero en el tiempo presente, y ganarás un ataque con arena. Cuando llegues al camino dividido, toma el de la derecha; camina por la pared esquivando las tres navajas; adelante podrás salvar tu juego en una fuente, junto a la cual debes escalar una pared para explorar un nuevo jardín, que debes inundar. Como verás hay muchos pebeteros con palancas; ve hacia la izquierda y sube a la primera estructura; cuando te encuentres arriba, salta a las demás; sólo asegúrate de cambiar la dirección con ayuda de las palancas, para que no te caigas.

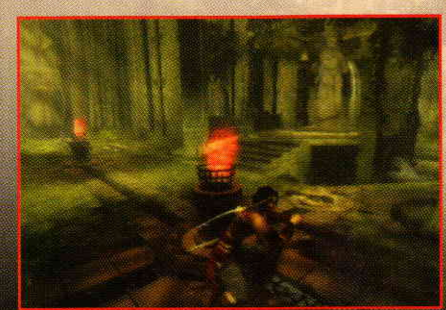
Una vez que hayas activado el switch de la torre central, regresa exactamente por el mismo camino y mueve el pebetero del centro para que coloques la corriente de agua en las rejas. Un display te indicará si lo hiciste bien; sal y dirígete al primer jardín; ahí toma el camino de la izquierda y prosigue saltando en las paredes; verás una escalera; baja, elimina al "hombre cuervo" y sigue descendiendo; al llegar a la planta baja, toma el camino del centro.





Se abrió la puerta

Todo tu trabajo ha valido la pena; ahora debes regresar al templo principal, donde Dahaka volverá a aparecer, pero esta vez no para perseguirte; sin embargo, su presencia cambiará tu futuro. Cruza el abismo con ayuda de las paredes, salva tu juego y dirígete al palacio, donde te llevarás una gran sorpresa, debido a que **Kaileena** es la emperatriz del tiempo y ahora debes vencerla. Al principio te puede parecer muy difícil eliminarla; pero con la siguiente técnica no te causará problema alguno. En las esquinas del cuarto hay varios jarrones; rómpelos y hallarás arena; una vez que estés listo, camina sin titubear hacia **Kaileena** y dale dos golpes; inmediatamente después gira hacia atrás o a los lados; a pesar de que no le bajas mucha energía, si lo haces constantemente. Si la emperatriz te llega a conectar un combo, prácticamente estás derrotado; en esos casos te recomendamos utilizar tu arena y regresar el tiempo. Nunca la ataques cuando se encuentre hablando,es contraataque seguro.







La última esperanza

La desilusión invade al príncipe al ver que a pesar de haber derrotado a **Kaileena**, **Dahaka** lo sigue persiguiendo; pero un mural le ha abierto los ojos y una nueva luz se ha encendido, ahora depende de ti que no se apague. Lo primero que debes hacer es escapar de **Dahaka** una vez más. Ya sabes;, en los pozos salta y camina por las paredes hasta que te alejes de él. Pasando la cortina de agua, del lado izquierdo, jala la piedra para que puedas descender; ahora ve a las escaleras y activa la piedra del otro lado, para que el ataúd se eleve. Vuelve a las escaleras una vez más, pero ahora escoge el camino del centro; jala otra piedra y ahora sí, sube la "torre" del centro para descubrir una nueva ruta. Cada vez que subas las escaleras, **Dahaka** estará ahí; cuídate.

Camina por el lado izquierdo, salta el abismo y esquiva a los guardias; más adelante, con mucha cautela, camina en las "tablitas" para continuar; elimina a los enemigos y sube rebotando en las escaleras. En el siguiente cuarto, debes llegar caminando sigilosamente hasta la esquina derecha; ahí déjate caer por la cortina. **Dahaka** volverá a perseguirte, pero esta vez no es tan difícil huir; llega al warp y salva tu juego. Al salir en el tiempo pasado, avanza esquivando las cuchillas girando por debajo de ellas; al final obtendrás una nueva espada, muy útil para derrumbar muros débiles. Un par de habitaciones adelante, gira la palanca del pebetero para abrir las puertas de los costados; ahora utiliza la caja de la derecha para presionar el *switch* del centro y puedas continuar. Más adelante, al pisar un *switch*, activas unos picos que salen del suelo, con los que puedes eliminar a tus enemigos más fácilmente.

Sube las escaleras de la derecha;, arriba vence a un jefe más; a pesar de que tiene un aspecto rudo, el método para liquidarlo es el mismo que con los otros gigantes; y si aun así se te complica, utiliza *eye of storm* cuando estés arriba de él. Cuando llegues al corredor, ve al fondo y en la pared de la derecha, rebota para que te cuelgues de un madero, de ahí todo es pan comido hasta llegar a la fuente donde salvas. En lo más alto, vas a llegar a una biblioteca; ahí jala la palanca de la derecha para abrir un pasaje secreto, donde hallarás un *switch*; cuélgate de él para abrir una puerta en la primera sección de la biblioteca; entra y sube las escaleras. Lo que sigue lo veremos en el número de marzo, donde descubriremos si nuestro valiente héroe cumplirá su propósito de cerrar las arenas del tiempo o si perecerá en el intento; mientras tanto, explora tú mismo los niveles del juego y ve qué tan lejos puedes llegar.



Fotos: Miguel Mendivil

**Qué tal, amigos Retro Activos, ¿cómo les trata el año nuevo? Esperemos que bien.
Pues otra vez estamos con ustedes para contarles una anécdota más de las vividas en los inicios de Club Nintendo.**

PEPE: Como ya les hemos contado, una vez que iniciamos con el proyecto de hacer la revista, teníamos que ir casi diario a C.Itoh (que en ese entonces era la compañía responsable de Nintendo de América) a juntas y más juntas. Que si iba a ser tamaño carta, o que si iba a ser de bolsillo.

GUS: Que si se iba a llamar "Universo Nintendo" o "Nintendomanía" (como se llamó tiempo después el programa de TV).

PEPE: Me acuerdo que un día el señor Kikuchi nos pidió que lleváramos a una junta una propuesta de nombres para la revista, y ya saben quién se puso en friega a pensar en chorromil nombres raros...

GUS: Me puse en friega a pensar en chorromil nombres raros porque a mí sí se me da el ponerme a chambear; en cambio Pepe nomás estaba pensando en ir a ver a la chava de mercadotecnia.

PEPE: No, lo que pasa es que a Gus se le ocurrieron como 10 propuestas de nombres, pero los dos nombres que se me ocurrieron a mí, no eran malos.

GUS: ¡Ay, no manches! "Video fans" y "Nintendo Juegos"; ¿se te hace eso creativo?

PEPE: Bueno, al portero de la oficina sí le gustaron. Bueno, el caso es que cuando Gus y yo revisamos nuestras propuestas empezó lo bueno.

GUS: Le dije a Pepe que sus propuestas no eran muy buenas y se ofendió.

PEPE: No, me ofendí porque dijiste que estaban como para usarlas en el baño y no digo cómo, porque me oiría muy vulgar.

GUS: ¡Uy! Tú que no eres NADA vulgar. Pero que tal cuando leíste las mías. Me dijiste qué si me había ayudado a hacerlas Sammy.

...el señor Kikuchi hace una pausa y dice: Perdón, pero no les dije que ya no quiero ninguna propuesta; yo quiero que se llame "Club Nintendo".

GUS: La cosa es que nos pusimos de divas y no nos fuimos a los trancazos porque a Pepe se le podía echar a perder el manicure.

PEPE: No, no es cierto, yo me acuerdo que no me atrevía a golpearte porque estabas estrenando pantimedias nuevas, y luego pa' como eras, me ibas a pedir que te las pagara.

GUS: Pues ahí nos tienen en la tarde en la oficina del señor Kikuchi, muy enfadados pero muy dignos a defender nuestro trabajo. Habíamos decidido que cada quien presentava sus ideas. Y ahí nos vimos peor que Ortiz de Pinedo y Eugenio Derbez.

PEPE: Cada quien presumiendo su trabajo y diciendo que "el mío es mejor que el de él".

GUS: Como chachas en el mercado.

PEPE: Cuando de repente el señor Kikuchi hace una pausa y dice: Perdón, pero no les dije que ya no quiero ninguna propuesta quiero que se llame "Club Nintendo"

GUS: En ese momento Pepe y yo nos queríamos comer al señor Kikuchi; cruzamos las miradas como diciendo "pero qué poca tiene este señor" y entonces volvimos a unir nuestros ideales y nos contentamos como buenos amiguitos. Pero no nos quedó de otra y tuvimos que aceptar la propuesta del señor, que, la verdad, es un nombre que hoy en día llevamos muy bien puesto.

PEPE: Sí, siempre funcionó muy bien. Bueno, pues ya saben, todos aquellos que alguna vez se preguntaron de dónde salió el nombre de Club Nintendo. Los esperamos en la próxima de Retro Activo.

Estamos esperando a esas 40 personas con las respuestas de su trivia correctas para que asistan a nuestro encuentro.

ESCRÍBENOS Y DINOS TUS COMENTARIOS

GAME OVER

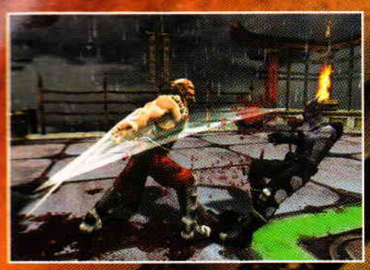


MORTAL KOMBAT
DECEPTION



¡Sólo los mejores guerreros formarán parte del Kombate!

Una maldad ancestral ha regresado desde los confines de la muerte y amenaza la existencia de los reinos. ¿Tendrá el campeón de los dioses mayores el poder para derrotar esta terrible amenaza? ¿O será el fin del universo como lo conocemos?







Para enfrentar el nuevo reto, Midway reunió a varios personajes, donde destaca el regreso a la arena de combate de **Baraka**, **Sindel**, **Noob Saibot**, **NightWolf**, **Jade** y **Smoke**, así como clásicos como **Rayden**, **Scorpion**, **Sub-Zero**, **Mileena** y otros tantos vistos en **Mortal Kombat Deadly Alliance**; todos ellos probarán suerte contra nuevos personajes que ofrecen diversos estilos de combate y prometen refrescar el concepto de **MK**. Y por si te preguntabas qué pasó con **Liu Kang**, te comentamos que no estaba muerto... andaba de parranda, y para **MK Deception** lo puedes encontrar como uno de los 12 personajes ocultos ¡Qué ironía!, ¿no? Todos pensamos que el héroe de la saga por fin había desaparecido.



Cada combatiente puede realizar dos diferentes fatalities y un *Hara Kiri*, este último no es otra cosa que suicidarse para morir con honor... o en pocas palabras, quitarte la vida cuando veas que ya está todo perdido –como en el caso de **Baraka**, quien se corta la cabeza con su arma-. En cuanto a los escenarios (*stage fatalities*), éstos también son trampas mortales; dependiendo del lugar donde te encuentres, podrás arrojar a tu rival a un pozo de lava, a los típicos hoyos con picos o incluso a mecanismos similares al aparato de tortura *Iron Maiden*.

Los escenarios están generados completamente en 3D y superan drásticamente a los vistos en MK Deadly Alliance, ofreciendo novedosos stage fatalities que te erizarán la piel al verlos.

Si eres fan de las antiguas versiones de **MK**, quedarás fascinado con los múltiples movimientos y poderes disponibles en esta sexta entrega. Por ejemplo, regresa la habilidad de **Scorpion** para teletransportarse en plena batalla, **Sub-Zero** puede dejar clones de hielo en el camino para congelar a sus enemigos, o **Bo'Rai Cho** sigue usando su poder vomitivo para sacar de balance al enemigo. Como puedes ver, **MK Deception** no es un título de peleas más que terminará en el rincón de tu habitación, sino un juego bastante completo que incluye un modo de aventura, un modo tipo *puzzle* y otro muy peculiar estilo de ajedrez.



Elige la mejor técnica de combate para enfrentar a tu enemigo; de ello depende la victoria.



Igual que en Mortal Kombat Deadly Alliance, aquí la sangre caerá por todo el escenario.



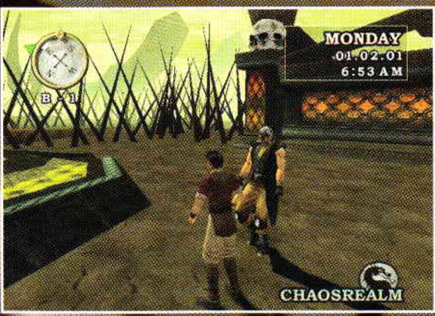
Aprovecha las trampas para dar el golpe final, como se muestra en la foto.

Pon tu mente a trabajar si no quieres que tu enemigo arroje un bloque de una tonelada sobre tu diminuto cuerpo. Dependiendo de tus movimientos será el resultado de la batalla.

Konquest Mode

Una travesía para convertirte en el mejor peleador...





Después de luchar más de cien veces, dominar los *fatalities* y dejar en ridículo a tus amigos, lo mejor es tomar un descanso y buscar nuevos terrenos por conquistar. Este novedoso modo de juego te transportará a una aventura donde encontrarás a varios de los personajes que han hecho historia en la serie de **Mortal Kombat**, adquiriendo nuevas habilidades de pelea y recolectando *items*. El personaje a usar es **Shujinko**, quien a su corta edad de 13 años, sueña en convertirse en un gran peleador; obviamente él debe entrenar constantemente, y por ello, los primeros cinco años los pasará con su primer maestro: **Bo'Rai Cho**. Tu preparación llevará muchos años, pero el resultado será un poderoso guerrero capaz de dominar técnicas y poderes de otros personajes.

Aprende las artes legendarias de tus maestros para volverte el mejor peleador de ambos mundos y ganar el torneo de MKD.

Puzzle Kombat

¡Inteligencia, destreza y fuerza bruta combinadas a la perfección!

Capcom hizo su **Puzzle Fighter** con los personajes de **Street Fighter** y **DarkStalkers**, y quedó mucho mejor que otros títulos del género. Ahora bien, ¿te imaginas algo similar, pero con los personajes de **Mortal Kombat**? Pues deja de imaginarlo y vívelo en el **Puzzle Kombat**, moviendo fichitas de colores para generar combos al mero estilo de **Columns Crown** o **Tetris Attack**. Como detalle gracioso, en la parte baja de la pantalla aparece el personaje que elegiste, pero en modo *Super Deformer*, es decir, achaparrados y de dimensiones desproporcionadas. ¡Ahora ya no sólo será dar patadas y arrojar poderes especiales!, sino incluso poner en marcha tu cerebro para organizar buenas jugadas que dejen a tu oponente viendo estrellas. ¡Ah!, y como la esencia de **MK** son los *fatalities*, al final del juego tu "minipeleador" acabará con su oponente con un movimiento, parodiando a los numerosos clichés de las viejas series animadas, como el típico bloque de una tonelada.





Chess Kombat

¿Pensabas que el ajedrez es para tus abuelos? ¡Después de ver éste, cambiará tu perspectiva!

Hace mucho tiempo, cuando las computadoras eran novedad, salió para PC un juego de ajedrez (**Battle Chess**) en el que cada movimiento generaba un combate entre las piezas, algo así como lo visto en la película de **Harry Potter and the Sorceres Stone**, y obviamente todos pasábamos largos tiempos de ociosidad viendo esas sanguinarias batallas, aunque no supiéramos ni cómo se mueve un peón. ¿Te parece divertido? A nosotros sí y más aún cuando fusionas ese concepto con los personajes de **Mortal Kombat**.

Al inicio eliges a los personajes que usarán en la partida y que correspondan a las piezas de un verdadero tablero de ajedrez. Naturalmente, al ser un juego de jerarquías, los participantes que pongas como rey, reina, caballo, alfil o torre, serán más poderosos y se moverán mejor que un simple y ordinario peón —que sirven de carne de cañón en el momento de la contienda-. Cuando muevas una pieza a una casilla ocupada, entrarás a una pelea común para decidir tu destino. Sin duda es un ajedrez raro, pero divertido como pocos.







¡No es una idea original pero es muy divertida! Invade la casilla del enemigo y participa en una pelea ordinaria de MK para determinar quién será el que ocupe dicho lugar. ¡Finish him!

El veredicto final...





Conservando muchos aspectos de **Deadly Alliance**, como las tumbas de donde obtienes diversos premios, personajes y otros elementos del juego, y retomando muchos de los aspectos de otras ediciones, **Mortal Kombat Deception** se coloca rápidamente entre uno de los juegos más completos en la categoría de peleas. Cada personaje posee varios estilos de combate que activas de forma sencilla para no perder el control de la acción; pero lo mejor de todo es el gameplay, que es simple y divertido, sin complicarte con extensos comandos. La fecha de salida está planeada para la segunda semana de febrero y obviamente lo podrás jugar en modo individual o con alguno de tus amigos o enemigos.

SI NO LE TEMÍAS A LA OBSCURIDAD

AHORA LO HARÁS

METROID PRIME 2 ECHOES

PROTEGE LA LUZ DE AETHER DE LA INVASIÓN DEL DARK WORLD. PREPÁRATE, PORQUE EN UN MOMENTO TÚ ERES EL CAZADOR, Y EN EL SIGUIENTE, LA PRESA. BUSCA UN CAMINO PARA ENTRAR Y PODRÁS ENCONTRAR UNA MANERA PARA SALVAR EL PLANETA. NUEVOS ENEMIGOS. NUEVAS ARMAS. NUEVA OPCIÓN MULTIPLAYER.

Sólo para 



Animated Blood, Violence



El control de los profesionales

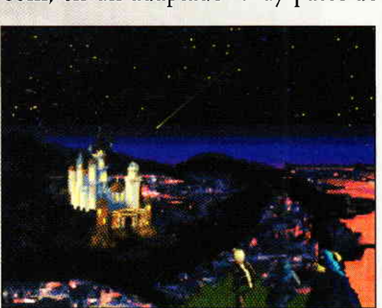
Por Axy

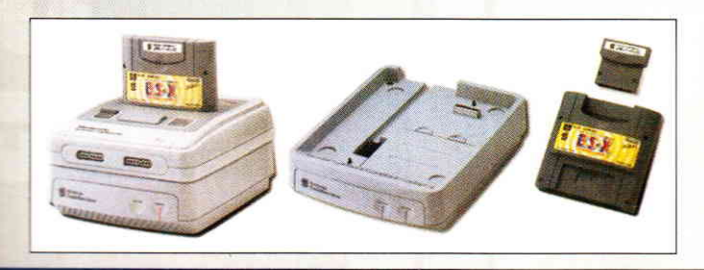
La tecnología a favor de los juegos, y nunca al revés

Muchas personas creen que Nintendo carece de experiencia en cuanto al juego *online*, y que por esta razón no ha querido incursionar en él; pero sucede todo lo contrario: desde las épocas del **Super Nintendo**, la gran N ha experimentado con esta tecnología, para poder ofrecernos no sólo una buena experiencia en este tipo de juego, sino inclusive la mejor. A pesar de que en este momento tratan de hacernos creer que el *online* es lo de hoy, y que un videojuego que carezca de esta opción ya está anticuado, a continuación te daremos una mejor perspectiva de lo que significa todo esto, así como lo que puede aportar a la industria; pero primero daremos un breve repaso a lo realizado por Nintendo.

Satella View

Cuando el ciclo de vida del **Super Famicom** estaba a punto de concluir, Nintendo, en conjunto con Bandai, puso a la venta en Japón un aparatito conocido como **Satella View**, que se conectaba en la parte inferior de la consola de 16 *bits*, mediante la cual podíamos descargar contenido vía satélite para nuestros juegos, como nuevos mapas, enemigos, armas, etc. Las actualizaciones se guardaban en cartuchos de hasta 1 megabit en memoria *flash* de capacidad, que se colocaban en la parte superior del **Super Famicom**, en un adaptador muy parecido en forma al **Super Game Boy**. Lo mejor de todo es que no sólo podías descargar actualizaciones, sino también juegos completos. Como ejemplo te hemos de mencionar que los jugadores nipones tuvieron la fortuna de disfrutar de un *remake* de la primera aventura de **Link**, que saliera originalmente para el NES, además de una versión especial de **Excite Bike**; pero uno de los títulos que se convirtió en emblema de este sistema, fue **Radical Dreamers**, una secuela del fabuloso **Chrono Trigger**. Este servicio permaneció vigente por muy pocos años, pero lo importante fue que bastantes compañías lo apoyaron.





Disk Drive 64

Junto a la salida del **Nintendo 64**, en 1996, se anunció que la compañía ya estaba trabajando en una unidad de almacenamiento externo basándose en discos magnéticos que se conectaría a Internet, lo cual permitiría no sólo agregar niveles a juegos viejos, sino también nos daría la posibilidad de diseñar los propios, esto debido a la capacidad de almacenamiento de los discos, que era de 512 *megas*. Todo pintaba muy bien, sólo que por diversos motivos su lanzamiento se fue posponiendo, y títulos que estaban siendo programados para el periférico tuvieron que salir en el formato tradicional de cartucho, caso concreto el de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Obviamente, con los retrasos se fue perdiendo el interés, y la idea de guardar datos ya no era tan novedosa, por lo que a final de cuentas sólo salió en Japón a finales de 1999, y el servicio de Internet lo proporcionaba una compañía actualmente desaparecida de nombre RANDnet. Fueron pocos los juegos que utilizaron esta unidad, pero son de gran calidad, tales como **F-Zero X Expansion Kit** o la serie de **Mario Artist**, donde con ayuda de un cartucho especial podías pasar tus fotos al **Disk Drive 64** y modificarlas a tu gusto con efectos muy vistosos.





Nintendo GameCube

En la presente generación se pensó que el juego *online* predominaría, pero por muchos factores, principalmente de infraestructura, no se dio el tan esperado despunte en cuanto a esta tecnología. Aun así, el cubo estaba preparado para lo que viniera y gracias a él disfrutamos de grandes batallas en **Phantasy Star Online**, RPG que por primera vez en una consola de Nintendo permitió que se jugara en línea, bajo una conexión decente. Además, la compañía de **Satoru Iwata** utilizó dichos módems para poder jugar en red LAN varios títulos como **Mario Kart Double Dash!!** o **1080 Avalanche.**



Nintendo DS



Actualmente, el nuevo portátil de Nintendo cuenta con un protocolo de comunicación *WIFI*, que nos permite jugar en red LAN con hasta 16 jugadores al mismo tiempo, siempre y cuando el título esté diseñado para soportarlo; y aunque todavía es una posibilidad, el juego a través de Internet llegará más pronto de lo que imaginas. Nosotros creemos que Nintendo quiere empezar con el uso de Internet en sus juegos con el **Nintendo DS**, por la sencilla razón de que es portátil y uno no puede estar siempre en el mismo lugar que sus amigos; en cambio, con las consolas caseras como el GCN puedes reunirte con tus cuates a retar, por lo que primero quiere experimentar con un sistema portátil para después incorporarlo a sus siguientes consolas "de mesa".

Disparos y más disparos

Prácticamente todos los juegos que cuentan con una opción para jugarse en línea, se basan en competencias, como el clásico **Death Match** de un juego FPS o algún encuentro a tres rounds en un título de pelea. ¿Crees que esto es novedoso o sea un gran avance en diversión? No, ¿verdad? Con tal de "vendernos" la idea de que el jugar por Internet es lo mejor, los diseñadores no se fijan en que sus productos no ofrecen nada novedoso, y sinceramente si voy a competir con mis amigos, prefiero invitarlos a mi casa y pasar un buen rato conviviendo con ellos. Todo lo que gastan en propaganda para vendernos "lo mismo pero más caro" deberían usarlo para crear nuevos conceptos con esa tecnología; sería más interesante que en lugar de competir, se recreara un mundo de sagas como **Zelda** o **Castlevania**, donde cada usuario conectado en ese momento tomara un rol diferente ¡Eso sí sería innovación!

Cuestión de honor

En Club Nintendo siempre hemos tratado de inculcar en los videojugadores valores como el respeto, la confianza y la honestidad, mismos que deben ser considerados para el juego por Internet. En juegos como **Phantasy Star Online**, muchos pseudo-videojugadores "hackeaban" su *status* a través de aparatos como el **GameShark**, para lograr un nivel bastante elevado o conseguir items raros; después retaban a quienes se encontraran en línea para ganarles y burlarse de ellos, siendo que estos últimos casi siempre se trataba de jugadores honestos que alcanzaban su nivel como se debe: jugando. También había quien tomaba las armas de otros "prestadas", enseguida se desconectaban, salvaban su juego y el dueño original de éstas nunca más las volvía a ver. Como te puedes dar cuenta, el juego online trae consigo una serie de detalles que deben tomarse en cuenta para brindarnos una grata experiencia.

La comodidad de las consolas

En el mundo de los juegos en línea, las computadoras llevan ventaja respecto de las consolas caseras; pero para poder jugar con esta característica, necesitas que tu máquina tenga una serie de elementos tanto en *hardware* como en *software*; además, debes instalar el juego, configurar tu control, en fin, una serie de detalles bastante molestos. A lo que queremos llegar es que con las consolas caseras, nunca tienes que preocuparte por cambiarle la tarjeta de sonido o video, no, sino que sólo llegas, introduces tu cartucho o disco, según la consola que tengas, y listo: en tres minutos ya estás eliminando zombis o ganando la Copa del Mundo. La comodidad va de la mano con los sistemas caseros; por esta razón Nintendo no se ha aventurado aún al cien por ciento en esta tecnología; ellos quieren brindarnos la misma comodidad que hemos tenido siempre, para lo cual necesitan realizar primero varias pruebas, y como te comentamos al principio, parece ser que iniciarán pronto con el Nintendo DS.

A esperar

El juego en línea representa una valiosa herramienta para que los programadores aporten algo extra a sus títulos; pero desde nuestro punto de vista es un elemento que aún se encuentra en "pañales", y uno de sus principales problemas es el económico; muy pocas personas, y más en América Latina, pueden pagar un servicio de este tipo, por lo que si las grandes empresas quieren que en la siguiente generación de consolas, el juego *online* tome fuerza, deben buscar que éste sea accesible para todos. Por lo pronto, confiamos en Nintendo y sé que su incursión en este mundo será, como de costumbre, muy valiosa para la industria; como dicen por ahí, "no hay que llegar primero, sino saber llegar".



Completa la bitácora

Escanear es un componente importante en **Metroid Prime 2 Echoes**. Es la manera como obtienes información acerca de tus enemigos, la historia y el mundo que te rodea. También es la llave para habilitar algunas cosas especiales. En las siguientes páginas, te daremos el nombre y la localización de cada elemento escaneable del juego, así como estrategias para aquellos que sólo tienes una oportunidad de escanear, o de los difíciles de encontrar. Las páginas se dividen en tres secciones (Criaturas, Lore y Búsqueda) y están enlistadas alfabéticamente.

Revisando

CATEGORY Subcategory

Nombre de anotación de la bitácora
Localización
Si tienes oportunidad de escanear un elemento una vez, aparecerá en una caja roja. Si es raro, se encuentra en un solo cuarto o se basa en un único evento del juego, aparecerá en una caja azul. En todos los demás casos, la localización se refiere al primer cuarto en donde lo puedes escanear.



El arte conceptual es genial, y hay más de 100 piezas esperando a ser encontradas.



Criaturas

Las criaturas de **Aether** son muchas y muy variadas. Muchas de ellas se pueden escanear sólo una vez, así que tienes que actuar rápido. Algo más que debes tener en cuenta es que si la criatura cambia de algún modo, puedes escanearla de nuevo. Te sugerimos buscar todas las cajas rojas antes de que comiences, para que tengas ventaja.

AETHER Aquatic / Large Aquatic

Alpha Blogg
Torvus Bog / Main Hydrochamber



Hay solamente un Alpha Blogg. Puedes escanearlo en el lado lejano de **Main Hydrochamber** (mientras te diriges por el **Gravity Boost**) o espera hasta que pelees contra él más adelante.

Blogg
Torvus Bog / Hydrodynamo Station

AETHER Aquatic / Small Aquatic

Bloggling
Torvus Bog / Hydrodynamo Station
Blogglings (los pequeños **Bloggs**)aparecen sólo después de que liberes el segundo seguro en **Hydrodynamo Station**.

Hydlings
Torvus Bog / Torvus Lagoon

AETHER Flying / Large Flyers

Shredder
Torvus Bog / Torvus Lagoon

Shriekbat
Agon Wastes / Temple Access

Shrieker
Torvus Bog / Great Bridge

AETHER Flying / Small Flyers

Lightflyer
Great Temple / Transport B Access

Lumite
Agon Wastes / Plaza Access

Sandbats
Great Temple / Mining Plaza

War Wasp
Temple Grounds / Sacred Bridge

AETHER Ground / Predators

Alpha Sandigger
Agon Wastes / Agon Temple



Escanea este jefe antes de que inicie la pelea, pues cambia a **Bomb Guardian**.

Alpha Splinter
Great Temple / Temple Sanctuary



Escanéalo rápidamente al iniciar la pelea, pues se transforma en **Dark Alpha Splinter**.

Grenchler
Torvus Bog / Forgotten Bridge

Sandigger
Agon Wastes / Mining Plaza

Splinter
Temple Grounds / Industrial Site

Sporb
Torvus Bog / Abandoned Worksite

AETHER Ground / Surface Prowlers

Brizgee
Agon Wastes / Mining Station A

Green Kralee
Temple Grounds / Industrial Site

Kralee
Agon Wastes / Mining Station B

Krocuss
Torvus Bog / Grove Access

Lightbringer
Dark Agon Wastes / Duelling Range

Seedburster
Torvus Bog / Training Access

Los **Seedbursters** aparecen en **Training Access** después de que habilites el segundo seguro en **Hydrodynamo Station**, y luego en tu primer viaje por **Underground Tunnel**.

AETHER Ground / Tunnel Prowlers

Pillbug
Agon Wastes / Portal Terminal



Busca al **Pillbug** en un túnel cerca del último de los tres bloques destructibles en **Portal Terminal**. Esta es tu única oportunidad de escanearlo, así que no dudes.

Worker Splinter
Temple Grounds / Hive Tunnel

AETHER Mechanoids / Large

Ingsmasher
Sanctuary Fortress / Reactor Access

Los **Ingsmashers** están durmiendo y no podrás escanearlos sino hasta que consigas la **Power Bomb**. Puedes encontrarlos en varios cuartos de **Sanctuary Fortress**.

Mekenobite
Sanctuary Fortress / Sanctuary Temple

Los **Mekenobites** aparecen después de que visitas el **Sanctuary Energy Controller**. Además hay en **Sentinel's Path**.

Quad CM
Quad MB
Sanctuary Fortress / Reactor Core

Quads no reaparece cuando ha sido derrotado, así que escanéalo la primera vez que lo veas. Escanea su cabeza y su cuerpo.

Watchdrone
Dark Torvus Bog / Dungeon

Hay sólo dos **Watchdrones**, y se encuentran en el **Dungeon**. Necesitarás el **Light Suit** para poder conseguirlos.

AETHER Mechanoids / Small

Diligence Class Drone
Sanctuary Fortress / Dynamo Access

Harmony Class Drone
Great Temple / Transport C Access

Mechlops
Sanctuary Fortress / Dynamo Access

En el juego encontrarás sólo a dos **Mechlops**, y ambos viven debajo de **Dynamo Access**. Escanéalos desde arriba.

Octopede
Sanctuary Fortress / Power Junction

Rezbit
Sanctuary Fortress / Reactor Access

Serenity Class Drone
Sanctuary Fortress / Temple Transport Access

Los inofensivos **Serenity Class Drones** pueden encontrarse en la pared derecha en **Temple Transport Access**.

AETHER Mechanoids / Stationary

Caretaker Class Drone
Sanctuary Fortress / Main Research



El **Caretaker Class Drone** es fácil que se te escape. Puedes escanearlo solamente en el nivel del suelo en **Main Research**, y tendrás que mirar a la cima del cuarto para localizarlo. Si peleas contra él, ya no lo podrás tener.

Growler Class Turret
Temple Grounds / Trooper Security Station

Humility Class Turret
Agon Wastes / Biostorage Access

Luminoth Turret
Temple Grounds / Fortress Transport Access

Vigilance Class Turret
Agon Wastes / Central Mining Station

Si destruyes las torres antes de escanearlas, no tendrás otra oportunidad; así que asegúrate de que no se te olviden.

DARK AETHER Darklings / Darkling Aquatic

Dark Blogg
Torvus Bog / Training Chamber

Los débiles **Bloggings** en **Training Chamber** cambiarán en los terribles **Dark Bloggs** en tu tercera visita al cuarto; es el único lugar en el que puedes encontrarlos.

Dark Phlogus
Dark Torvus Bog / Dark Forgotten Bridge

DARK AETHER Darklings / Darkling Flyers

Dark Shredder
Dark Torvus Bog / Dark Torvus Temple

Los **Dark Shredders** aparecen sólo durante la pelea con **Chykka Larva**. Ocasionalmente flotan alrededor del jefe.

Dark War Wasp
Ing Hive / Vault Attack Portal

Nightbarb
Dark Agon Wastes / Save Station 2



DARK AETHER Darklings / Darkling Ground

Dark Alpha Splinter
Great Temple / Temple Sanctuary

Este jefe aparece sólo una vez, cerca del principio del juego. Escanéalo y pelea con él; ahora espera a que un **Ing** posea a la criatura para que se transforme en el gran **Dark Alpha Splinter**.

Dark Grenchler
Dark Torvus Bog / Dungeon

Dark Splinter
Temple Grounds / GFMC Compound

DARK AETHER Darklings / Darkling Mechanoids

Corrupted Sentreye
Sky Temple Grounds / Abandoned Base

Dark Diligence Drone
Ing Hive / Hazing Cliff

Hay solamente dos **Dark Diligence Drones** en el juego, y ambos se encuentran en **Hazing Cliff** cerca del borde de **Ing Hive**.

Dark Ingsmasher
Ing Hive / Hive Portal Chamber

Los **Dark Ingsmashers** son raros, pero puedes encontrarlos en **Ing Hive** y en **Hive Reactor**.

Dark Quad CM
Dark Quad MB
Sanctuary Fortress / Sanctuary Temple

Si te perdiste del **Dark Quad** en **Sanctuary Temple**, puedes escanear uno en la pelea contra **Quadraxis**.

DARK AETHER Darklings / Darkling Offworld

Dark Missile Trooper
Temple Grounds / Hive Chamber A

El **Dark Missile Trooper** te da una **Missile Expansion**, pero es una criatura que aparece una sola vez, así que ten cuidado.

Dark Pirate Commando
Torvus Bog / Forgotten Bridge

Dark Pirate Trooper
Agon Wastes / Portal Terminal

Dark Preed
Dark Agon Wastes / Doomed Entry

Dark Tallon Metroid
Dark Agon Wastes / Phazon Site

Puedes encontrar a los **Dark Tallon Metroids** flotando alrededor de **Phazon Site**, y unos cuantos más en **Phazon Grounds**, ubicados en el paraíso de **Sky Temple Grounds**. Escanéalos antes de que se te peguen.

Dark Trooper
Temple Grounds / Command Chamber

Los **Dark Troopers** se aparecen frecuentemente durante la primera hora del juego, pero puedes encontrarlos en el primer cuarto.

DARK AETHER Emperor Ing

Emperor Ing Body
Emperor Ing Chrysalis
Emperor Ing Eye
Emperor Ing Head
Mutated Emperor Ing
Sky Temple / Sanctum





El **Emperor Ing** (el segundo jefe más difícil del juego) toma muchas formas distintas, así que necesitarás escanear todas sus etapas. En el primer *round*, escanea la cabeza y cuerpo, luego el ojo que aparece en su cuerpo. En la segunda, escanea los cristales antes de que se unan a la **Spider Ball**. Finalmente, escanea al **Mutated Emperor Ing** en su tercera etapa.

DARK AETHER Guardians / Amorbis

Amorbis 1
Amorbis 2
Dark Agon Wastes / Dark Agon Temple



Escanea al gusano cuando salga de la tierra para tener en la bitácora a **Amorbis 1**. Cuando derrotes esa versión, espera a que se una a la esfera enmedio del cuarto, y escanéalo de nuevo para tener a **Amorbis 2**. Aparecerán más gusanos durante la pelea, pero te dan la misma información que los que ya tienes previamente.

DARK AETHER Guardians / Chykka

Chykka
Chykka Larva
Chyklings
Dark Chykka
Dark Torvus Bog / Dark Torvus Temple



El **Chykka** tiene varias formas que deben ser escaneadas, y todas ellas son de una vez en el juego. Escanea la **Larva** (y los **Dark Shredders**) durante la primera etapa, luego a las dos formas adultas en la etapa dos. El **Dark Chykka** lanzará enjambres de **Chyklings**; asegúrate de escanearlos.

DARK AETHER Guardians / Quadraxis

Damaged Quadraxis
Final Head Module
Quadraxis
Shielded Head Module
Stunned Head Module
Ing Hive / Hive Temple





Escanea a **Quadraxis** durante la etapa uno. No es necesario tener la cabeza y el cuerpo, pues todo es una unidad. Después de que te deshagas del cuerpo y que se separe la cabeza, escanéala para obtener el **Shielded Head Module**, y el cuerpo para tener el **Damaged Quadraxis**. Cuando deshabilites la antena de la cabeza, escanéalo de nuevo para que obtengas la **Stunned Head Module**.

DARK AETHER Guardians / Sub Guardians

Bomb Guardian
Agon Wastes / Agon Temple

El **Bomb Guardian** es un jefe, lo que significa que tienes una sola oportunidad de escanearlo; luego cambia a **Alpha Sandigger**.

Boost Guardian
Dark Torvus Bog / Dark Torvus Arena

El **Boost Guardian** pasa mucho tiempo en el suelo. Espera a que se reintegre antes de que intentes escanearlo.

Grapple Guardian
Dark Torvus Bog / Sacrificial Chamber



El **Grapple Guardian** es un jefe que enfrentarás sólo una vez. Cuando abras su caparazón, podrás escanearlo; pero deberás hacerlo una vez más cuando lo venzas.

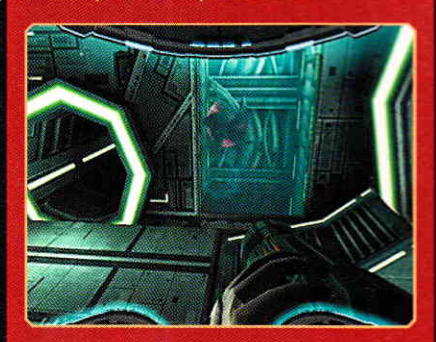
Jump Guardian
Dark Agon Wastes / Judgment Pit

El raro **Jump Guardian** se roba tus botas, por lo que debes vengarte. Pero antes, escanéalo para después destruirlo.

Power Bomb Guardian
Dark Torvus Bog / Undertemple

Como otros jefes, el **Power Bomb Guardian** aparece una vez solamente. Debes mirar muy arriba para poder escanearlo.

Spider Guardian
Sanctuary Fortress / Dynamo Works



Cuando entres a **Dynamo Works** por el **Workers Path**, verás un túnel con vidrio en un lado. Espera a que aparezca el **Spider Guardian** y escanéalo. Si entras al túnel sin escanear al jefe, perderás tu única oportunidad de hacerlo.

DARK AETHER Ing

Darkling Tentacle
Dark Agon Wastes / Double Path

Hunter Ing
Dark Torvus Bog / Polluted Mire

Ing Larva Swarm
Ing Hive / Entrance Defense Hall

El **Ing Larva Swarm** aparece sólo una vez, y lo hace rápidamente. Muévete hacia atrás y escanéalo velozmente.

Inglet
Dark Agon Wastes / Crossroads

Ingstorm
Ing Hive / Temple Security Access

El **Ingstorm** sólo es una nube de puntitos, pero de todas formas lo puedes escanear.

Warrior Ing
Dark Agon Wastes / Duelling Range

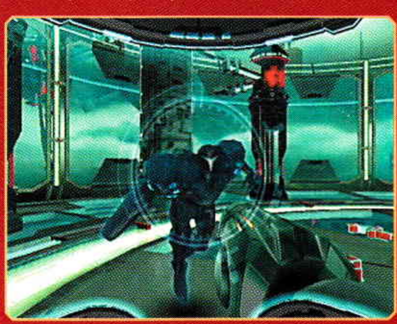
OFFWORLD Dark Samus

Dark Samus 1
Agon Wastes / Main Reactor

Dark Samus 2
Sanctuary Fortress / Aerie

Dark Samus 3

Dark Samus 4
Sky Temple / Sky Temple Gateway



Deberás pelear con **Dark Samus** tres veces por separado. La primera batalla es en **Main Reactor** y la segunda es en **Aerie**. Para tener a **Dark Samus 1** y a **Dark Samus 2** en tu bitácora, necesitas escanearlos una vez por encuentro.



Durante el último encuentro con **Dark Samus** (al final del juego), necesitarás escanearlo dos veces. Realiza la primera tan pronto como inicie la batalla; luego espera a que cambie de forma y flote para que tengas la cuarta y última oportunidad de escanearlo.



Infant Tallon Metroid
Agon Wastes / Biostorage Station

Los **Infant Tallon Metroids** aparecerán en **Biostorage Station** cerca del final del juego. Ellos salen del capullo en la cima del cuarto, pero ten cuidado, pues si destruyes todos los capullos, no surgirán más.

Tallon Metroid
Agon Wastes / Biostorage Station

El mejor momento para escanear a los **Tallon Metroid** es mientras estás dentro del tanque de **Biostorage Station**. Puedes encontrarlos también en **Bioenergy Production**.

OFFWORLD Pirates

Pirate Aerotrooper
Agon Wastes / Bioenergy Production

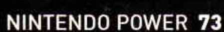
Pirate Commando
Torvus Bog / Torvus Grove

Pirate Grenadier
Agon Wastes / Command Center

Después de que obtengas el **Dark Beam**, encontrarás a un par de **Pirate Grenadiers** en el Command Center.

Pirate Trooper
Agon Wastes / Mining Station A

Preed
Torvus Bog / Hydrodynamo Station





Lore

Hay tres tipos de **Lore** en el juego. **Luminoth Lore** se encuentra al escanear los hologramas en la pared, los cuerpos de los guerreros **Luminoth** difuntos, o en los pilares negros en **Sky Temple Gateway.** Los **Space Pirate Logs** están en las terminales en **Agon Wastes**, mientras los **Trooper Logs** se encuentran al escanear los cuerpos de los soldados de la federación. El **Lore** nunca se mueve o se desvanece, así que puedes escanearlo en el momento en que desees.

LUMINOTH LORE — A-Kul's Clues / Cadre 1 Clues

B-Stl's Key
G-Sch's Key
J-Stl's Key
S-Dly's Key
Sky Temple Grounds / Sky Temple Gateway

LUMINOTH LORE — A-Kul's Clues / Cadre 2 Clues

C-Rch's Key
D-Isl's Key
J-Fme's Key
M-Dhe's Key
S-Jrs's Key
Sky Temple Grounds / Sky Temple Gateway

LUMINOTH LORE — Conflict / Final Phase

Sanctuary Falls
Sanctuary Fortress / Watch Station

Twilight
Sanctuary Fortress / Sanctuary Entrance

LUMINOTH LORE — Conflict / First Phase

Dark Aether
Torvus Bog / Torvus Energy Controller

New Weapons
Torvus Bog / Gathering Hall

Our War Begins
Torvus Bog / Underground Tunnel

Recovering Energy
Torvus Bog / Training Chamber

The New Terror
Torvus Bog / Catacombs

LUMINOTH LORE — Conflict / Second Phase

Agon Falls
Sanctuary Fortress / Sanctuary Energy Controller

Shattered Hope
Sanctuary Fortress / Main Gyrochamber

The Final Crusade
Sanctuary Fortress / Hall of Combat Mastery

The Sky Temple
Temple Grounds / Fortress Transport Access

Torvus Falls
Sanctuary Fortress / Main Research

LUMINOTH LORE — History / Dark Age

Age of Anxiety
Temple Grounds / Meeting Grounds

Cataclysm
Agon Wastes / Mining Station A

The Ing Attack
Torvus Bog / Path of Roots

The World Warped
Temple Grounds / Path of Eyes

LUMINOTH LORE — History / Golden Age

Light of Aether
Agon Wastes / Portal Terminal

Origins
Great Temple / Main Energy Controller

Our Heritage
Temple Grounds / Transport to Agon Wastes

Saving Aether
Agon Wastes / Agon Energy Controller

The Stellar Object
Agon Wastes / Mining Station B

LUMINOTH LORE — Keybearer Lore / Cadre 1

A-Kul's Testament
Sky Temple Grounds / Sky Temple Gateway

B-Stl's Testament
Agon Wastes / Main Reactor

G-Sch's Testament
Torvus Bog / Catacombs

J-Stl's Testament
Agon Wastes / Central Mining Station

S-Dly's Testament
Torvus Bog / Torvus Lagoon

LUMINOTH LORE — Keybearer Lore / Cadre 2

C-Rch's Testament
Sanctuary Fortress / Dynamo Access

D-Isl's Testament
Temple Grounds / Storage Cavern A

J-Fme's Testament
Temple Grounds / Industrial Site

M-Dhe's Testament
Temple Grounds / Landing Site

S-Jrs's Testament
Sanctuary Fortress / Sanctuary Entrance

SPACE PIRATE LOGS — Cycle 4

Log 44681 Phazon Operations
Log 48853 Local Conflict
Agon Wastes / Command Center

SPACE PIRATE LOGS — Cycle 5

Log 50086 Great Discoveries
Log 54421 Rift Portal
Agon Wastes / Command Center

SPACE PIRATE LOGS — Cycle 6

Log 62217 Phazon Raids
Agon Wastes / Command Center

Log 63622 The Hunter
Agon Wastes / Biostorage Station

Log 67135 Security Breach
Agon Wastes / Save Station C

Log 69898 Shadow War
Agon Wastes / Main Reactor

SPACE PIRATE LOGS — Cycle 7

Log 70136 Federation Attack
Agon Wastes / Security Station B

Log 71599 Two Hunters
Agon Wastes / Central Mining Station

TROOPER LOGS — Force One

CAPT A. Exeter
LCPL J. Brode
PFC G. Haley
PFC I. Crany
PFC S. Milligan
SPC F. Triplette
Temple Grounds / GFMC Compound

TROOPER LOGS — Force Two

GSGT C. Benet
Temple Grounds / Command Chamber

PFC E. Denys
Temple Grounds / Sacred Bridge

PFC L. Bourda
Temple Grounds / Communication Area

PFC M. Veroni
Temple Grounds / Collapsed Tunnel

SPC B. Reevs
Temple Grounds / Command Chamber

SPC M. Angseth
Temple Grounds / Trooper Security Station

Búsqueda

Los datos de bitácora de búsqueda pueden tomar muchas formas, incluyendo objetos mecánicos, vida vegetal o tu propia nave espacial. Muchos de los elementos de búsqueda (como los portales, cristales y los **Kinetic Orb Cannons**) aparecen por todos lados, pero algunos son más específicos. Hay dos que sólo surgen una vez.

AETHER STUDIES Aether

Aether
Agon Wastes / Command Center

Dark Portal
Agon Wastes / Portal Terminal

Energy Controller
Great Temple / Main Energy Controller

U-Mos
Great Temple / Main Energy Controller

AETHER STUDIES Dark Aether

Dark Aether
Agon Wastes / Command Center

Light Portal
Dark Agon Wastes / Dark Oasis

Phazon
Agon Wastes / Main Reactor

BIOLOGY Cocoons

Metroid Cocoon
Agon Wastes / Biostorage Access

Los **Metroid Cocoons** aparecen en **Biostorage Station** cerca del final del juego. Escanea uno antes de destruirlos.

Splinter Cocoon
Temple Grounds / Industrial Site

War Wasp Hive
Temple Grounds / Sacred Path

BIOLOGY Darklings

Dormant Ingclaw
Sky Temple Grounds / Accursed Lake

Ing Webtrap
Dark Agon Wastes / Battleground

La **Ing Webtrap** aparece sólo cuando peleas contra el **Warrior Ing** por la **Dark Temple Key**. Está ubicada cerca de la puerta que usaste para entrar al cuarto.

Ingclaw
Dark Agon Wastes / Watering Hole

Webling
Dark Agon Wastes / Feeding Pit Access

Después de que consigas el **Light Beam**, necesitarás limpiar una serie de **Weblings**. Escanéalas primero; es tu única oportunidad.

BIOLOGY Ing Storage

Bladepod
Dark Agon Wastes / Portal Site

Flying Ing Cache
Sky Temple Grounds / Defiled Shrine

Usa tu **Dark Visor** para localizar a **Flying Ing Cache**; luego dispárale para que quede expuesto; si fallas, hay otros más adelante.

Ingsphere Cache
Dark Torvus Bog / Dark Forgotten Bridge

Ingworm Cache
Ing Hive / Culling Chamber

BIOLOGY Plantforms

Agon Bearerpod
Agon Wastes / Transport to Temple Grounds

Bloatsac
Torvus Bog / Forgotten Bridge

Blueroot Tree
Agon Wastes / Agon Map Station

Agon Wastes se encuentra en **Blueroot Trees**, pero el único que puedes escanear es uno que está aparte en **Agon Map Station**.

Sandgrass
Agon Wastes / Plaza Access

Torvus Bearerpod
Torvus Bog / Transport to Temple Grounds

Torvus Hanging Pod
Torvus Bog / Temple Transport Access

LUMINOTH TECHNOLOGY Lift Crystals

Dark Lift Crystal
Dark Agon Wastes / Hall of Stairs

Liftvine Crystal
Dark Torvus Bog / Brooding Ground

Light Lift Crystal
Dark Agon Wastes / Doomed Entry

LUMINOTH TECHNOLOGY Light Beacons

Energized Beacon
Shoot a Light Beacon with the Light Beam.

Light Beacon
Most rooms in Aether's Dark World

Nullified Beacon
Shoot a Light Beacon with the Dark Beam.

Super Beacon
Shoot a Light Beacon with the Annihilator Beam.

LUMINOTH TECHNOLOGY Light Crystals

Energized Crystal
Shoot a Light Crystal with the Light Beam.

Light Crystal
Most rooms in Aether's Dark World

Nullified Crystal
Shoot a Light Crystal with the Dark Beam.

Super Crystal
Shoot a Light Crystal with the Annihilator Beam.

LUMINOTH TECHNOLOGY Utility Crystals

Dark Sentinel Crystal
Dark Torvus Bog / Dark Forgotten Bridge

Sentinel Crystal
Torvus Bog / Great Bridge

MECHANISMS GF Security

GF Bridge
Temple Grounds / Industrial Site

GF Gate Mk VI
Temple Grounds / Hive Chamber A

GF Gate Mk VII
Temple Grounds / Dynamo Chamber

MECHANISMS Systems

Bomb Slot
Temple Grounds / Command Chamber

Grapple Point
Dark Torvus Bog / Sacrificial Chamber

Kinetic Orb Cannon
Temple Grounds / GFMC Compound

Spider Ball Track
Sanctuary Fortress / Dynamo Works

Spinner
Torvus Bog / Forgotten Bridge

Wall Jump Surface
Ing Hive / Central Hive West Transport

MECHANISMS Vehicles

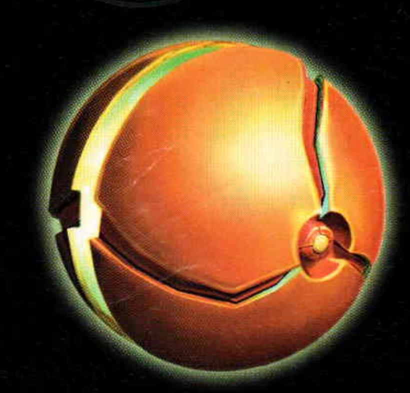
GFS Tyr
Temple Grounds / GFMC Compound

Pirate Skiff
Agon Wastes / Central Mining Station

Samus's Gunship
Temple Grounds / Landing Site

logged in

Abrirás arte conceptual cada vez que añadas 40, 60, 80 y 100 por ciento del total de escaneo en tu bitácora. Para ver el arte, ve al menú principal y selecciona **Image Gallery**. Así que no te pierdas de ningún elemento del juego.



CN BABES

MODELOS EN 3D

Iniciamos con el round 2 de las chavas más sexys del mundo de los videojuegos. Ya sean heroínas o villanas, todas nos han dejado impactados por su valor y - ¿por qué no?,- por sus medidas que cualquier Miss Universo envidiaría.

KATYA NADANOVA



Con cara de pocos amigos, pero figura impecable, Heidi Klum le da vida a Katya N., una enemiga muy sensual del 007.

007 JAMES BOND: EoN

ULALA

SPACE CHANNEL 5

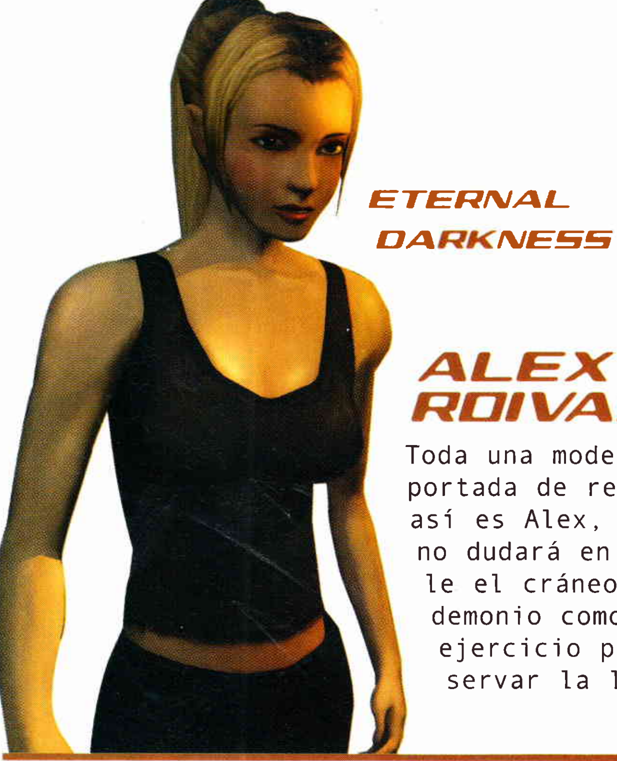
Una escultural reportera intergaláctica que ya quisiera tener Maussan en su equipo de investigadores. Ella te pondrá a bailar al son de Space Channel 5.

CLAIRE REDFIELD



La bella hermana de Chris Redfield no se detendrá sino hasta encontrar a su hermano y demostrar que la belleza no está peleada con la astucia.

RE: CODE VERONICA



ETERNAL DARKNESS

ALEX ROIVAS

Toda una modelo para portada de revista; así es Alex, quien no dudará en partirle el cráneo a un demonio como simple ejercicio para conservar la línea.

CATWOMAN

PATIENCE PHILIPS

Patience está lista para castigar a los malhechores con la furia de su látigo.

SASHA SINGLETON

En sus marcas, listos, ¡fuera! Sasha es una de las tantas chavas que te darán el banderazo de salida en SRS. ¿Quieres conocerla más a fondo? Comprar el juego y lígatela.



SRS

REBECCA

¡Hola, enfermera! Con una cara de niña bien portada, Rebecca Chambers nos muestra que se puede ser ruda y mantener su encanto. La recordarás por sobrevivir en RE0.



RESIDENT EVIL 0

VANESSA

Ella es como la versión 90-60-90 de un Stormtrooper. Su aparición en P.N. 03 se recuerda por los escenarios tan estilizados y no tanto por la acción.

P.N. 03

LARA CROFT

Desde su debut, ha causado sensación al ser la contraparte femenina de Indy. Lara es una chica tan atrevida como sexy y a quien hemos visto en el Game Boy Advance e incluso en dos buenas películas.



TOMB RAIDER

SECOND SIGHT TIPS

Ya sabes quién eres... ahora debes saber por qué.

¡Vattic está de regreso!

Han pasado muchos eventos desde que **John Vattic** despertó sin memoria en la cama de un hospital; aprendió a usar sus poderes psíquicos y ha reconstruido casi todo su pasado. Pero aún falta saber exactamente por qué ha pasado todo este embrollo y castigar a los culpables. En la segunda parte de los Tips de **Second Sight**, veremos más de la intrigante historia de **Vattic**, y terminaremos con la amenaza que se cierne sobre todo el mundo. Aunque todavía quedan algunas dudas importantes ¿realmente está pasando todo esto, o se trata solamente de un giro inesperado de la mente?

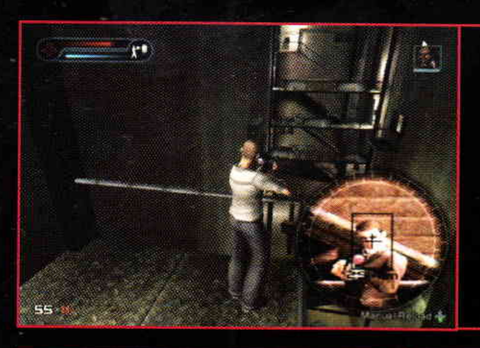
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Sangre
Lenguaje Sugestivo
Violencia

Breakout

Sal del cuarto en el que estabas con el **Coronel**, quien se encuentra en medio de un tiroteo. Usa tus habilidades para deshacerte de los enemigos que se ocultan detrás de los pilares, o dispárales con tu pistola. Si ves que tu compañero sufre demasiado daño, date unos segundos para curarlo. Ten cuidado, pues de vez en cuando aparecen algunos enemigos por la retaguardia. Continúa por la puerta de la izquierda y ayuda a eliminar a los sujetos. El **Coronel** tomará la llave y podrán salir a unas escaleras.

Aquí los atacarán más agentes desde varias posiciones; trata de acabar con los que puedas disparándoles con tus armas en el nivel de abajo; después usa tu *Telekinesis* para tirar a los que se encuentran en las escaleras lejanas.

Cuando haya pocos enemigos, asciende hasta el control del elevador y actívalo con tu poder; sube a éste y abre la puerta para que pueda pasar el **Coronel**; y acaba con los dos agentes adentro.

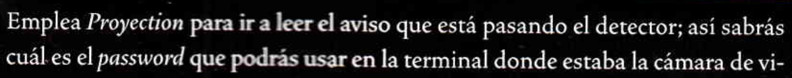


Saliendo deberás acabar con unos francotiradores; págales con la misma moneda para que puedan salir por la puerta de abajo. En este pasillo deberás enfrentar otro intenso tiroteo; pero no debes quedarte mucho tiempo, puesto que pueden eliminar a tu compañero. Acaba con el mayor número de agentes posible para que puedas entrar a la puerta de la izquierda. Usa la ametralladora para limpiar este cuarto y sal por la puerta del fondo para que acabes con esta misión.

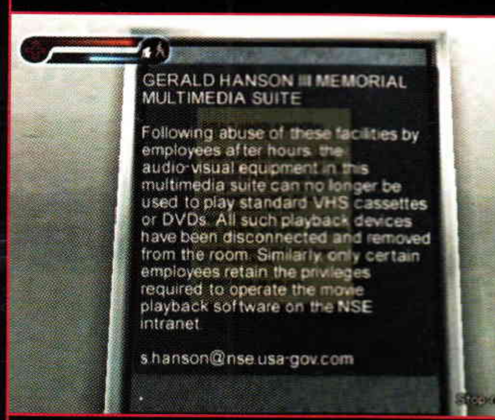
Conspiracy



Este lugar está lleno de agentes, así que tus movimientos no deben ser apresurados. Procura usar tu habilidad *Proyection* antes de avanzar un poco; cuando llegues a un lugar seguro, quédate ahí y proyéctate para ir a investigar; de esta manera evitarás que seas descubierto. Ahora sí, al principio verás dos puertas, teniendo detrás el escritorio de recepción; entra en la de la derecha; aquí también deberás usar *Proyection* para tomar al primero de los vigilantes, después acabar con la empleada y al otro vigilante rápidamente. Elimina al que poseíste y entra en los baños; éste será tu lugar seguro en donde puedes ocultarte.



Emplea *Proyection* para ir a leer el aviso que está pasando el detector; así sabrás cuál es el *password* que podrás usar en la terminal donde estaba la cámara de vigilancia. Desactiva el resto de las cámaras y pásate del otro lado del detector usando la *Telekinesis*. Acaba con los dos agentes que están al final del pasillo, junto a los láseres, utilizando la técnica de *Proyection* y *Telekinesis* que has empleado antes.



GERALD HANSON III MEMORIAL MULTIMEDIA SUITE

Following abuse of these facilities by employees after hours, the audio-visual equipment in this multimedia suite can no longer be used to play standard VHS cassettes or DVDs. All such playback devices have been disconnected and removed from the room. Similarly, only certain employees retain the privileges required to operate the movie playback software on the NSE intranet.

s.hanson@nse.usa-gov.com

Regresa al cuarto que está junto a los baños; ahí hay discos vírgenes; toma uno y ve al cuarto en donde están las terminales. Ve a la del fondo y descarga los *E-mails* para que puedas guardar en el escritorio la película que viene adjuntada en uno de ellos. Ahora arrastra el ícono a la ventana del disco para que lo grabes ahí. Dirígete a la otra terminal y reproduce la película, pero no le des "*close*". Finalmente, ve al cuarto de proyecciones (a la izquierda del pizarrón de avisos de donde sacaste el *password*) y terminarás esta misión.



Usa nuevamente *Proyection* para controlar a uno de los guardias y golpea al que está al final; lleva al primero a tu posición y acaba con él sin usar ningún arma de fuego, pues de lo contrario alertarás a los demás. Avanza hasta el final del pasillo; da vuelta a la derecha y entra en la primera puerta; toma a uno de los agentes y lleva al otro al cuarto de enfrente, donde podrás desactivar la cámara de vigilancia con sus huellas digitales. Entra al cuarto y acaba con el agente y la empleada.



*Si cambias la cámara por la vista de primera persona, puedes usar la **Telekinesis** hacia arriba y abajo. Con esta técnica, puedes levantar a los enemigos y dejarlos caer contra el suelo ferozmente. Esta jugada es muy recomendable cuando enfrentas a los soldados especiales; pero preferentemente, úsala cuando sólo haya un enemigo a enfrentar.*





Six Months Ago Infiltration

Al principio debes cubrirte con las maderas para que elimines al enemigo de la ventana con tu rifle de francotirador; acaba con el otro soldado que aparece y avanza hasta la barda, donde deberás agacharte para dispararle y derribarlo. Continúa hasta la puerta que tiene una ventanita y entra ahí. Saliendo, camina a la primera colina y usa *Proyection* para que controles al primer guardia y acabes con los otros dos; lleva al guardia cerca de ti y ponlo a dormir sin hacer escándalo. Ahora pégate a la pared y dispárale a los tres francotiradores que están arriba de la estructura del complejo; hay uno del lado derecho, atrás del helicóptero y otros dos en el lado opuesto.

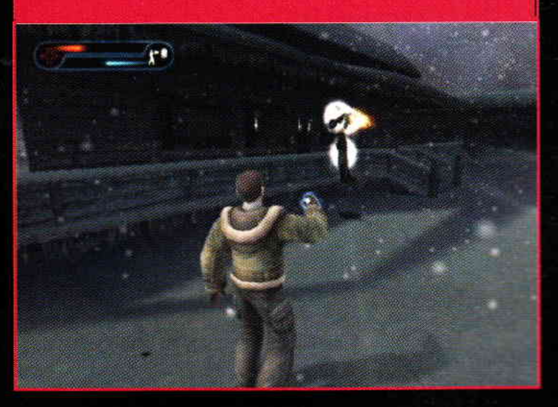
Dentro del helicóptero hay algunos *items* como una llave y armas; tómalos y sube por las escaleras de la derecha para que rodees el lugar y llegues a una puerta (recuerda usar tu *Telekinesis* en el *switch* para que bajes el puente). En el corredor siguiente, avanza agachado para que no te descubran los guardias que están afuera; al salir del pasillo, dispárales a los soldados con tu rifle antes de que den la alarma. Avanza por el camino de abajo y verás un pequeño cinema.



En esta área hay dos soldados: puedes acabar con ellos con la técnica *Proyection/Telekinesis*, o bien, con tu rifle. Avanza por el camino de arriba y entra en la segunda puerta; ahí hay una entrada como si fuera ventilación al nivel del suelo; usa este atajo para que salgas en otro cuarto donde hay un enemigo esperándote detrás de una puerta. Sin que salgas completamente, dispárale un tranquilizante a la cabeza para noquearlo sin ruido.

Continúa un poco y elimina a un soldado que está en el nivel de abajo. Llegando a una encrucijada, toma el camino de la izquierda agachado para que no te vean, y usa un *Psi Attack* para limpiar a los enemigos dentro del cuarto. Emplea tu *Telekinesis* para quitar la madera de la puerta y que puedas entrar para tomar la llave.

Sal y toma el camino derecho. Unos guardias te atacarán; puedes usar un *Psi Attack* o simplemente dispararles para poder continuar. Cuando llegues al campo abierto, deberás ganarle a varios francotiradores en su mismo terreno; ahora usa tus habilidades que practicaste en el entrenamiento para pasar por las cajas y verás una división de caminos. Síguete hacia la torre de comunicaciones y usa tu *Telekinesis* para activar la palanca y poder entrar para que desactives el bloqueo de señal y te comuniques con el **Coronel**. Regresa a la división y toma el otro camino hasta

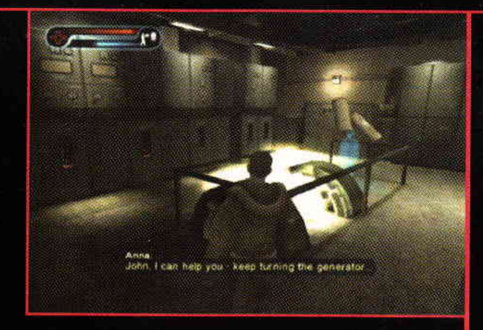


otro cinema. Aquí te atacará un enemigo que también tiene algunos poderes psíquicos, y es más fuerte que los guardias comunes. La mejor técnica para lidiar con este tipo de soldados es levantarlos con la *Telekinesis* y ametrallarlos en el suelo. Sigue el camino hasta la iglesia, métete y avanza un poco para que elimines a los guardias normales; continúa y saldrán varios soldados especiales; acábalos y entra en la iglesia para terminar esta misión. Recuerda que si te causan muchos problemas, puedes derribarlos a todos con un *Psi Attack*.

Esta área puede parecerte muy peligrosa; pero si usas con cautela los poderes *Charm* y *Telekinesis*, podrás deshacerte de los enemigos sin arriesgarte demasiado. Recuerda que si alguno de los enemigos da la alarma aparecerán numerosos adversarios. Además de que varios de los que hayas eliminado serán reemplazados en cada una de sus posiciones iniciales. Ten esto en mente antes de salir a campo abierto.

Los soldados especiales tienen escudos protectores que los hacen más difíciles de eliminar con balas. Usa tu ***Telekinesis*** *para quitarles la guardia.*

Six Months Ago Childcare



Explora los corredores del complejo hasta que encuentres al final de un pasillo la proyección de una niña; síguela y llegarás a un cuarto con un generador. Usa tu *Telekinesis* para girarlo y la proyección aparecerá de nuevo diciéndote que vayas al laboratorio; regresa un par de cuartos y podrás hablar con la niña real en un cinema. Después de la charla, deberás ir a ayudar a los niños, pero ya habrá muchos soldados patrullando las instalaciones. Ármate con tu pistola de tranquilizantes para evitar hacer mucho escándalo. Sal del laboratorio por la puerta izquierda y noquea al guardia disparándole cuando esté de espaldas y así no dé la alarma.

Sal por la puerta y neutraliza rápidamente a los dos guardias de este pasillo. Ahora escabúllete al cuarto del generador y usa *Proyection* para que tomes al guardia que está subiendo las escaleras, para que puedas usarlo para abrir la puerta que requiere identificación de huellas digitales. Ahora ve a la computadora que está subiendo las escaleras a mano derecha y abre la aplicación que tiene un iconito de una mano; de esta forma las puertas ya reconocerán cualquier huella digital. No te apures por el guardia: sus mismos compañeros darán cuenta de él.



Usa de nuevo la computadora para desactivar las cámaras de vigilancia y sal por la puerta que está de ese mismo lado; atraviesa un corredor y verás a unos soldados atacando a los niños. Entra a la acción con un poderoso *Psi Attack* y remátalos con tu metralleta para que ayudes a los niños.

Entra al cuarto de la computadora y elimina a todos los soldados del lugar.

Continúa por la otra puerta y elimina al soldado; atraviesa el corredor hasta el final y encontrarás más de ellos atacando a un niño más en el cuarto en donde usaste la computadora. Acaba con los enemigos y usa *Charm* en el niño y verás un cinema.

Regresa al pasillo anterior y entra a las celdas subiendo por la pared, o bien, abriendo las puertas con el *switch* de afuera hasta que encuentres la proyección de la niña. Continúa hasta que halles a la niña real, y síguela por donde vaya (ten en mente que ella no se moverá si hay soldados cerca); debes protegerla de aquellos que aparecen hasta el final de la misión.



Recuerda consultar el mapa en las aplicaciones.

Confrontation

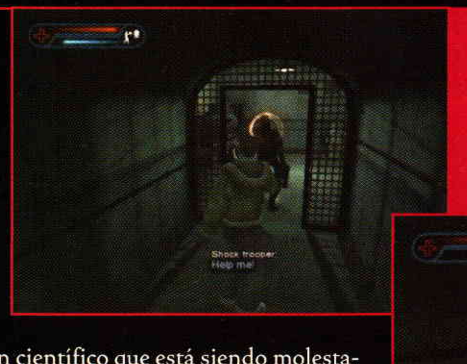


Saliendo de la sala de proyección hay tres agentes; usa un *Psi Attack* para noquearlos y dales de patadas para que ya no te molesten. Corre al ascensor al final del pasillo de la izquierda y llámalo oprimiendo el botón; quédate pegado a la pared para que te protejas de los agentes que llegan a atacarte. Cuando se abran las puertas del elevador, entra y llegarás a otro piso. Saliendo hay dos agentes; deshazte de ellos y entra en el primer cuarto para que lo limpies de enemigos. Continúa por la puerta lateral y enfrenta a los agentes que te esperan con una generosa lluvia de plomo; sigue adelante hasta un cinema (*checkpoint*), donde unos experimentos te atacarán.

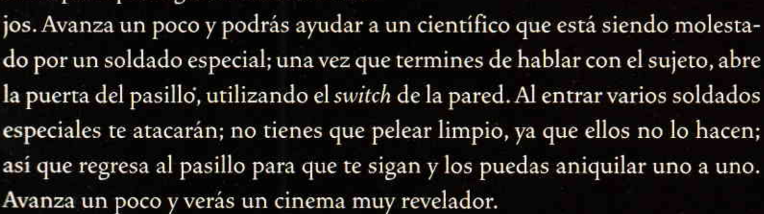


Trata de no usar armas de fuego, pues no sirven de mucho; mejor emplea tu *Telekinesis* para azotarlos contra la pared, o lanzarlos contra los vidrios. Procura curarte si te causan mucho daño, porque son varios. Cuando acabes con ellos, verás un cinema. Ahora sigue al agente y llegarás con **Hanson**, quien te dirá un par de cosas y terminarás la misión.

Six Months Ago Redemption



Emplea rápidamente un *Psi Attack* para noquear a los dos soldados especiales y que puedas ametrallarlos. Ahora regresa un poco hasta el elevador, y úsalo para que llegues a los niveles bajos. Avanza un poco y podrás ayudar a un científico que está siendo molestado por un soldado especial; una vez que termines de hablar con el sujeto, abre la puerta del pasillo, utilizando el *switch* de la pared. Al entrar varios soldados especiales te atacarán; no tienes que pelear limpio, ya que ellos no lo hacen; así que regresa al pasillo para que te sigan y los puedas aniquilar uno a uno. Avanza un poco y verás un cinema muy revelador.



*En las partes en las que **John** está reconstruyendo los hechos, debes recordar qué hiciste en esas escenas para que salgas del "trance" en el que te encuentras.*

Estás de regreso en la sala de interrogación... ¿Extraño? No tanto; ve al pabellón en donde estabas en cama para regresar a la "realidad". En el siguiente cuarto, aparecerán muchos soldados especiales; la mejor técnica es tomar a uno y atacar a los demás. Después, espéralos para que uses tu *Telekinesis* y puedas acabarlos por turnos. Cuando los hayas terminado a todos, la puerta se abrirá y podrás continuar hasta otro cinema. Existe la posibilidad de finalizar esta parte con menos esfuerzo, pero debes saber dominar la habilidad *Charm*. El chiste es que uses este poder con los dos soldados lo más rápido que puedas para alcanzar la puerta y llegar al cinema. Si no te detienes, lo lograrás; pero debes practicar esta jugada un poco.



Las sorpresas se siguen suscitando. Ya estás de vuelta en el asilo donde estaba **Jayne**; lo que debes hacer es olvidarte de la discreción y correr por el pasillo más lejano sin detenerte mucho. Llega a la reja y usa la *Telekinesis* para abrir la puerta. Avanza a la celda de **Jayne** y elimina a los dos policías; entra en el cuarto y regresarás a la realidad nuevamente. Baja por una estructura, procurando tirar con tus poderes a los soldados especiales.





Después del cinema, sabrás cuál es el último poder y comprenderás que has vivido una parte de la realidad, otra de los recuerdos y una porción más de un posible futuro.



Ya que sabes que los sucesos de *"Six Months Ago"* son realmente el presente de la historia, la última parte es detener a **Hanson**. Pero no será tan fácil, pues el muy cobarde se ocultará detrás de un vitral protector y mandará a muchos soldados a que terminen contigo. Afortunadamente, los niños te ayudarán en la tarea; así que libéralos de sus celdas para balancear la batalla. No debes preocuparte por tus pequeños aliados, ya que tienen escudos protectores.

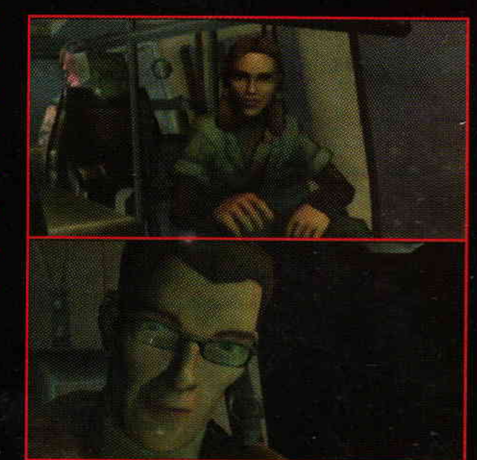


En el último cuarto, hay varias armas y municiones que podrás usar para enfrentar a los enemigos. Este lugar te puede servir para curarte y recargar tu arma; pero no debes confiarte, pues no es del todo seguro. Después de una larga pelea, ya no habrá soldados ni guardias (puedes darte cuenta porque la música cesa); sólo debes esperar a que los demás niños y los mutantes aparezcan para que ellos mismos acaben con **Hanson**.

Finalmente, John Vattic ha triunfado

Realmente fue una historia sorprendente e intrigante ¿no? Gracias a tu ayuda, **John Vattic** pudo recordar quién era y diferenciar el presente del pasado y del futuro. Recuerda que la práctica hace al maestro, y si tienes problemas para pasar una parte del juego, inténtalo de nuevo después de descansar un rato; de esta manera podrás encontrar mejores jugadas y enfrentarás con más calma a los enemigos y retos del juego.

¡Hasta la próxima!





Mario Party 6
Nintendo Game Cube

Habilita el Clockwork Castle
Para que tengas este tablero debes obtener 100 estrellas y comprarlo en el banco.

Obtén el Dunk Bros
Primero debes ir al Solo Mode y jugar en el tablero Thirsty Church. Ahora debes caer en el último espacio para que puedas tener disponible este minijuego.

Créditos especiales
Debes ir al banco y tener 100 estrellas para ver esta opción.

Comandos verbales
Para que tengas una ventaja extra al usar el micrófono, debes decir ciertas palabras; procura usarlas sabiamente.

En Verbal Assault, di **"Bullet Bills"**, para que estos personajes sean disparados hacia tus enemigos.

En Verbal Assault pronuncia **"Goomba"** o **"Nuts"**, para habilitar armas especiales.

Di **"Ukiki"** para que los monos le arrojen cosas a tus contrincantes.

En Shoot your mouth, pronuncia **"Zero"**, y unos molestos Thwomps le caerán al contrario.

En el modo Verbal Assault, di **"Gears"**, para que caigan cosas frente a tu máquina.

NBA Live 2005
Nintendo GameCube

Lista de cheats

Obtén 50,000 Dynasty Points.
YISS55CZOE

Todas las playeras clásicas de Hardwood.
PRYI234NOB

Todo el calzado.
FHM389HU80

Todos los accesorios de equipo.
1NVDR89ER2

Huarache 2K4.
VNBA60230T

Nike Air ilimitado.
XVLJD9895V

Zoom Generation bajo.
234SDJF9W4

Nike Bg.
0984ADF90P

Shox Elite.
2388HDFCBJ

Zoom LeBron II.
1KENZ023XZ

Camiseta alterna de los Hornets.
JRE7H4D90F

Camiseta alterna de los Sonics.
BHD87YY27Q

Habilita el nuevo uniforme de los Supersonics.
BHD87YY2QW

Nuevo uniforme de los Hawks.
HDI834NNUA

Nuevo uniforme de los Warriors.
NAVNY2957P

Nuevo uniforme de los Mavericks.
AAPSEUD09U

Nuevo uniforme de los Hornets.
JRE7H4D9WH

Obtén el uniforme Celtics.
XCV43MGMOS

CN AWARDS

¡Llegó la hora de elegir a los mayores exponentes del 2004! Y ahora tú serás parte de los jueces para definir a los ganadores, ya sea por sus gráficos, historia o personajes. La única forma en la que podrás votar es a tráves de nuestra página de Internet (www.nintendo.com.mx), donde encontrarás todas las categorías y sus respectivos candidatos. Las votaciones estarán disponibles todo enero y febrero, así que no dejes pasar el tiempo y elige tus videojuegos favoritos.

Mejor Juego del Año

- Metroid Prime 2: Echoes
- Baten Kaitos
- Prince of Persia: Warrior Within
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (GCN)

Mejor Actuación de Voz

- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Splinter Cell Pandora´s Tomorrow
- 007 James Bond Everything or Nothing
- Terminator 3: The Redemption
- Spider Man 2

Mejores Gráficos

- Metroid Prime 2: Echoes
- Baten Kaitos
- Prince of Persia: Warrior Within
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Final Fantasy: Crystal Chronicles

Mejor Multiplayer

- Mario Power Tennis
- Mario Party 6
- Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
- Wario Ware Inc. Mega Party Game$
- The Legend of Zelda: Four Swords

Mejor Juego de Deportes

- FIFA 2005
- NBA Live 2005
- Madden NFL 2005
- Mario Power Tennis
- MVP Baseball 2004

Mejor Remake

- Megaman Anniversary Collection - GCN
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes - GCN
- Super Mario 64 DS
- Pokémon LeafGreen/FireRed
- Final Fantasy I & II Dawn of Souls

Peor Juego del Año

- Dora the Explorer Super Star Adventures
- Duel Masters: Invincible Advance
- Fear Factor: Unleashed
- Thunderbirds
- The Incredibles

Personaje Revelación

- Sylvia- Viewtiful Joe 2
- John Vattic – Second Sight
- Kalas - Baten Kaitos
- Deoxys – Pokémon FireRed/LeafGreen
- Sora – Kingdom Hearts: Chains of Memories

Mejor Historia Original

- Paper Mario: The Thousand Year Door
- Baten Kaitos
- Second Sight
- Kingdom Hearts: Chain of Memories
- Final Fantasy: Crystal Chronicles

Mejor Adaptación Película Videojuego

- Spider-Man 2
- Terminator 3: The Redemption
- Catwoman
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- SpongeBob SquarePants: The Movie


FINAL FANTASY I & II
DAWN OF SOULS
EXPERIMENTA LOS PODERES DEL ORIGINAL FINAL FANTASY CON NUEVAS
HISTORIAS Y ELEMENTOS DE JUEGO QUE LE DAN VIDA A ESTAS HERÓICAS AVENTURAS.
FINAL FANTASY I Y II: DAWN OF SOULS. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Fantasy Violence
Language
© 1987, 1988, 2004 SQUARE ENIX CO, LTD. Todos los Derechos Reservados. FINAL FANTASY es una marca registrada de Square Enix Co., Ltd. DAWN OF SOULS y logotipo de SQUARE ENIX son marcas registradas de Square Enix Co., Ltd. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

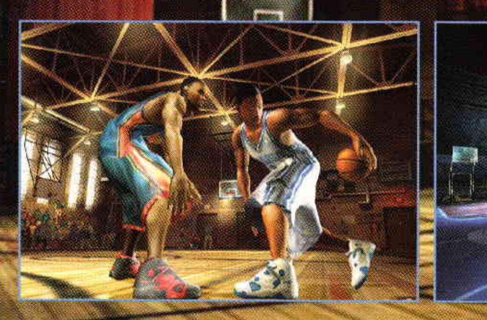

¿Quién eres?
XII
XII
IX
III
IX
III
GAME BOY ADVANCE SP

Compañía: Electronic Arts.
Desarrollador: Namco.
Categoría: deportes.
Clasificación: everyone.
Jugadores: 1-4.

¡Atrévete a jugar en la calle!

Cuando creías que la cancha era aburrida...

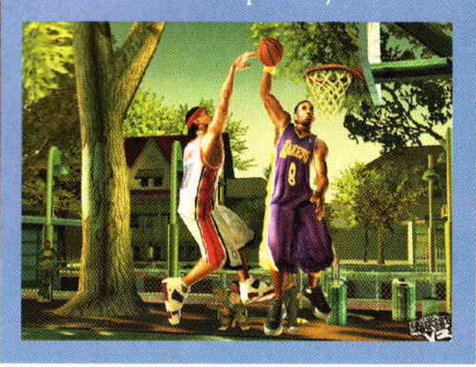
A lo largo de la historia de los videojuegos, hemos tenido la oportunidad de conocer muchísimos títulos basados en el deporte ráfaga; desde los más técnicos como NBA Jam, hasta unos más alocados como Street Hoop (Arcadia), o Looney Tunes B-Ball (SNES); y si hay algo en lo que podemos estar de acuerdo es en que, por mucho que te guste jugar en las canchas y gimnasios oficiales y respetar las reglas, siempre es agradable darle un giro al juego y alocarte un poco. En la serie NBA Street hemos podido salir de las competencias normales y divertirnos a lo grande; ahora tenemos la tercera entrega de la saga, y te vamos a platicar el porqué es tan recomendable.





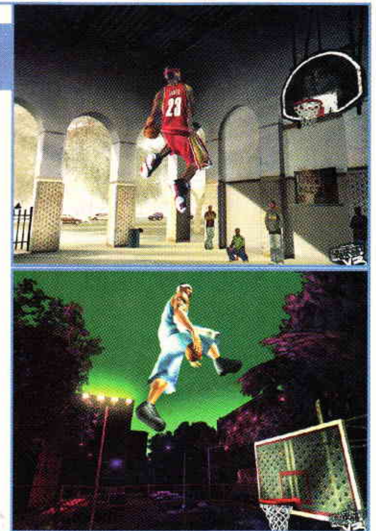
¡Retaca el balón!

Además del excelente gameplay de NBA Street Vol. 3, hay un detalle que nos pareció sorprendente de este intenso juego; ¡y es que puedes usar alrededor de 500,000 combinaciones distintas de retacar el balón! Además de que con el singular sistema de combo, puedes crear muchas combinaciones para ejecutar tus propias retacadas e impresionar a tus competidores. Las animaciones de los personajes son por demás impresionantes y muy fluidas; una vez más, los cuates de Electronic Arts se lucieron con el realismo de los personajes.



¡Vuela!

Cuando ya domines la movilidad y las técnicas del juego, podrás usar una increíble maniobra aérea que desafía a la misma fuerza de gravedad, permitiéndote realizar las más alocadas e impactantes retacadas en el aro contrario. Claro está que debes saber en qué momento usarla, y tener el apoyo de tus compañeros para poder combinar las jugadas para que resultes victorioso en cada partido, ganando una mejor y más grande reputación en las calles.



Concurso de retacadas

En este modo, deberás ejecutar las más feroces y espectaculares retacadas frente a un jurado para que seas calificado. No se trata nada más de correr, saltar y clavar el balón en el aro; debes pasar por obstáculos como automóviles y botes de basura para poder alcanzar una buena altura y que tu jugada sea la más impresionante de todas. Recuerda que también cuentan el tiempo y la fluidez con la que realices una retacada; ten en mente que los jueces serán más estrictos conforme vayas progresando en la competencia.



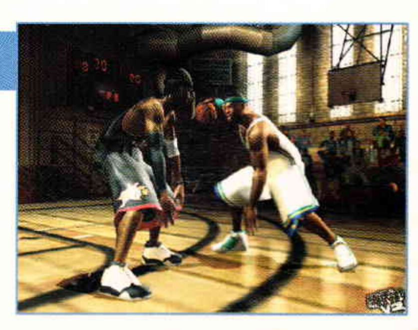
Crea tu propia cancha

Si quieres crear la cancha de tus sueños, con esta opción podrás hacerlo. Elige diferentes elementos como la superficie, el escenario, accesorios, etc., para que puedas invitar a tus amigos a competir en tu calle editada. Recuerda usar tu Memory Card para que guardes tus canchas editadas, así como tus avances, récords y demás cosas que vayas consiguiendo en el juego. La ventaja es que puedes llevarte tu tarjeta de memoria y mostrarle a tus amigos o parientes las canchas que hayas elaborado cuando se reúnan a echar la reta.



Edita a tu estrella del básquetbol

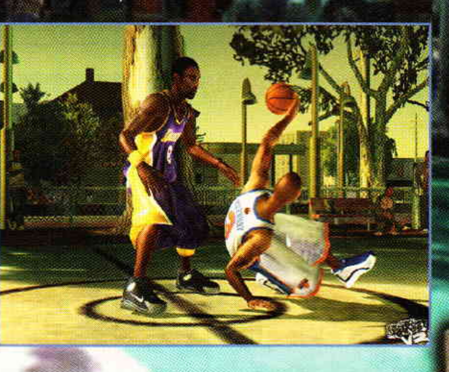
¿Qué sería de un buen juego de deportes sin la opción -ya tradicional- de poder crear a tus propios jugadores? (sería el colmo que pudieras editar tus canchas y no tus personajes, ¿ no?). Pues como podrás imaginarte, en NBA Street Vol. 3 tendrás muchas opciones para crear al mejor jugador callejero que puedas imaginar; pero no sólo se trata de eso: también tienes que desarrollar tu propia actitud y estilo con los más de 1,000 *items* disponibles para personalizar a tus jugadores, como calzado, ropa y accesorios.





No te sabías este movimiento, ¿verdad?

Además de las clásicas jugadas como el popular drible, en esta nueva versión tendrás una gran cantidad de movimientos novedosos como lanzar la bola bajo el brazo del oponente, girarla por su cabeza, y muchos más. Y para hacerlo todavía más realista, cada jugador tiene un buen de celebraciones, pases, fintas, tiros y otros movimientos más, que harán de cada encuentro, un evento muy divertido.



Muchos lugares para jugar

Son doce canchas distintas situadas alrededor del planeta las que tienes disponibles para competir. Cada escenario tiene gráficos muy detallados, con geniales efectos de luz y ambientes variados, además de los clásicos elementos característicos de cada lugar en donde estés jugando. Recuerda que no tienes que quedarte con estos escenarios solamente; también puedes diseñar los tuyos en la opción de crear tus canchas.







No es magia ni aire... ¡es NBA Street Vol. 3!

Sin duda alguna, este es uno de los títulos que puedes jugar y disfrutar por un buen rato, aunque no seas fan del baloncesto o de los deportes en general. El gameplay es sumamente bueno; los gráficos y la música también tienen lo suyo y el factor diversión es muy alto. Por otra parte, lo que más le suma puntos es el Replay Value; puedes jugarlo una y otra vez sin cansarte. Lo gracioso es que en la imagen de la portada se coló un famoso plomero... ¿porqué será? Si estás harto de cazar Metroids, detente en la cancha más cercana y juega un partido de básquet para relajarte un rato.



Ranking

Crow 8.0

El concepto no es nuevo; lo hemos visto en NBA Jam o en Kobe Bryant; el objetivo es salirse de lo formal de la duela e incursionar en el asfalto donde las reglas brillan por su ausencia, permitiéndote hacer jugadas de ensueño –no tan absurdas como en Space Jam, pero igual de divertidas-. La movilidad se mantiene similar a la versión anterior, pero se mejoraron el frame rate y las animaciones. Me agradó mucho la opción del concurso de clavadas, ya que por fin podrás hacer las jugadas que siempre quisiste y nunca pudiste en la vida real.

Master 9.0

He jugado muchos juegos del deporte ráfaga, desde los NBA Jam de SNES hasta los Kobe Bryant de Nintendo GameCube, y te puedo decir que creía que ningún juego sería tan bueno como los ya mencionados. Pero afortunadamente me equivoqué. NBA Street Vol. 3 es un estupendo título que recomiendo ampliamente; no tienen idea de lo divertido que se ponen los encuentros, sobre todo si lo juegan entre cuatro personas. Así que "a todos los que quieren y aman el básquetbol", este disco no debe faltar en su colección.

Panteón 8.5

A pesar de que los juegos de deportes no son mi fuerte, los extremos sí me llaman de gran manera la atención; tal es el caso de Sega Soccer Slam, Looney Tunes B-Ball, etc. Aunque no te guste mucho este tipo de juegos, te exhorto a que te eches un partidito de NBA Street Vol. 3, y verás que efectivamente es muy divertido. Por lo demás, tiene buenas opciones y modos de juego, siendo la competencia de retacadas una de mis favoritas. Si quieres un juego para una buena reta, este es para ti.

1 — 10

TIMESPLITTERS™
FUTURE PERFECT

Compañía: Electronic Arts, **Desarrollador:** Free Radical, **Jugadores:** 1-4 simultáneo,s **Clasificación:** Teen, **Categoría:** FPS

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO...

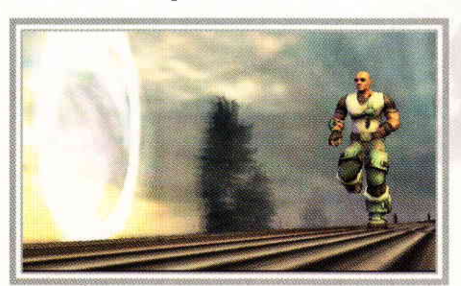


UNO DE LOS MEJORES JUEGOS FPS

Desde hace muchos años, los videojugadores hemos disfrutado de excelentes aventuras del género de *First Person Shooter* como Doom, **Wolfenstein**, GoldenEye 007 y **Metroid Prime**, entre otros más. Pero sin lugar a dudas, uno de los que mejor sabor de boca nos ha dejado es **Time Splitters 2**, para el Nintendo GameCube, por su excelente historia, *gameplay* y su estilo único de conjugar lo serio con lo cómico. Finalmente, tenemos en nuestras manos la secuela de este gran título; así que toma tu arma y prepárate para una nueva batalla a través del tiempo, para salvar a la humanidad, en **Time Spitters: Future Perfect**.

¡CORTEZ REGRESA POR MÁS!

El temerario guerrero, **Cortez**, está de vuelta con su estilo único de enfrentar las situaciones más difíciles, y dispuesto a combatir nuevamente a los malvados **Time Splitters**. En esta ocasión, sus aventuras lo llevarán de regreso en el tiempo, hasta llegar al momento en el que estos seres fueron creados. Si logra acabar con ellos en el pasado, podrá asegurar un mejor futuro para la humanidad; por eso, tu deber es ayudarlo en su difícil tarea, y juntos salvar nuestro planeta.



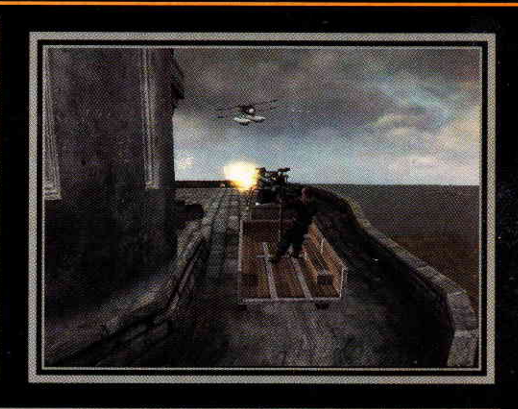
PELEA A TRAVÉS DEL TIEMPO

Al igual que en la aventura previa, en **Future Perfect** encontrarás muchos escenarios grandiosamente ambientados de acuerdo con la época en la que se desarrollen las acciones; desde principios del siglo XX hasta la moderna sofisticación del XXV. En cada una de las eras hallarás diversos personajes que te ayudarán, además de cientos de enemigos listos para convertirte en coladera. El armamento varía dependiendo de la etapa; en el siglo veinte tendrás revólveres y rifles, y en el futuro poseerás armas de rayos láser y otros adelantos en tecnología militar.



NO ANDES A PIE TODO EL TIEMPO

Como todo buen comando, **Cortez** deberá infiltrarse en complejos enemigos y buscar su camino entre lugares recónditos. Pero cuando se trata de escapar a toda velocidad de una situación comprometida, o atacar con todo el poder posible, nada mejor que subirte a uno de los variados vehículos del juego y llevar la acción a otro nivel. Según el evento en el que estés en la historia, será el tipo de medio de transporte que usarás, ya sea en persecuciones o en asaltos a toda velocidad.





INTENSO MODO DE HISTORIA

La opción principal para jugar es el **Story Mode**, donde **Cortez** tratará de salvar al mundo a lo largo de muchas escenas llenas de acción, enemigos y obstáculos. Afortunadamente, tienes una enorme variedad de armas para aniquilar a todo aquel que se interponga en tu camino; además de camiones, tanques, carros y otros vehículos para cumplir las misiones, que, por cierto, tienen muchos objetivos que deberás completar.

¿QUIÉN MEJOR QUE TÚ MISMO PARA AYUDARTE?

Según la saga de películas Back to the **Future**, nadie debía conocer a su "yo" del pasado o del futuro, pues ocasionaría una paradoja que desequilibraría la continuidad del tiempo y el espacio. Afortunadamente, en **Time Splitters: Future Perfect** esta regla no aplica, y puedes encontrarte con tus "otros yos" de distintas épocas para que les pidas ayuda y trabajen cooperativamente contra los adversarios del juego.



Esta opción es muy padre y le da otro enfoque a la acción, pues puedes ver desde dos perspectivas la acción que se lleva a cabo durante las batallas.

INVITA A TUS AMIGOS

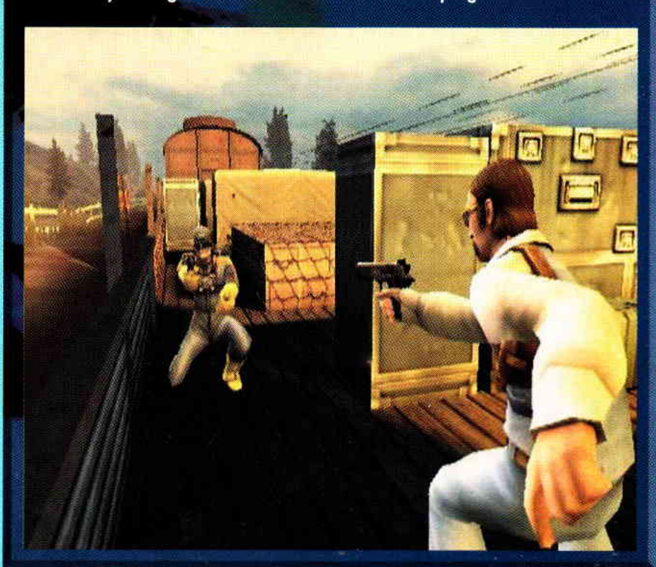


¿Crees ser el mejor en **Time Splitters**? Demuéstralo con una buena reta en los emocionantes modos para varios jugadores; hasta cuatro personas pueden competir para pasar horas de diversión y emoción continuas.

También puedes hacer equipo con tu hermano, un amigo o quien quieras, en el modo cooperativo de historia.

JUÉGALO UNA Y OTRA VEZ

Si hay algo que los jugadores detestamos es que acabes un título y lo eches al cajón del olvido; irónicamente, mientras más largo sea un juego, más difícil será que lo vuelvas a empezar —salvo que te haya gustado muchísimo-. El incluir un modo de *mutiplayer* es una opción para evitar este aburrimiento; además de que le da un valor agregado al título y lo hace mucho más recomendable. En esta divertida serie no se conforman con incluir este modo de juego; lo llevan a otro nivel, trayéndote muchas variantes de minijuegos basándose en el estilo de **Time Splitters**. Estos modos son realmente divertidos y muy recomendables, además de que cuentan con diversos niveles de dificultad para que vayas rompiendo tus propios récords y consiguiendo elementos ocultos del juego.





CREA TUS PROPIOS ESCENARIOS

Con la mejorada opción de crear tus propios escenarios mediante un sencillo sistema de mapas, podrás tener las escenas más padres o disparatadas que te puedas imaginar. Si ya terminaste todo el juego y dominas todos los modos de multiplayer, esta es una gran opción en donde el que pone el reto eres tú. Todos tus avances, personajes, récords y mapas que consigas, los podrás guardar en tu **Memory Card**.

ACCIÓN CONSTANTE

Si disfrutaste de la versión anterior de **Time Splitters**, sabrás que el *gameplay* es muy dinámico y que la acción está a la vuelta de cada esquina. En **Future Perfect**, tendrás este mismo dinamismo característico de la serie; solamente que ahora tendrás que pulir tus reflejos para salir con vida de las situaciones tan peligrosas en las que serás literalmente arrojado.





El uso de los vehículos le da una nueva experiencia a esta versión y aumenta el nivel de dificultad; así que prepárate muy bien.

TOMA EL TIEMPO EN TUS MANOS

Como podrás darte cuenta, **Time Splitters: Future Perfect** es un gran juego que no puede faltar en la colección de todos los que gustan de los **FPS**; pero no está dedicado sólo para ellos: puedes jugar un par de escenas y quedar encantado con sus impresionantes efectos y gráficos, así como sumergirte en la envolvente historia y maravillarte con sus valores físicos tan bien cuidados. Conócelo y comprenderás a qué nos referimos.



RANKING



CROW: 8.5

Future Perfect es como vivir de forma interactiva las aventuras de la vieja serie de TV, **"El Túnel del Tiempo"**, nada más que ahora usas personajes que se sienten más valientes que **Rambo**. En comparación con la versión anterior, no ofrece muchas variantes, puesto que aquí también viajas al futuro o pasado, alterando los eventos dependiendo de tus acciones. Lo bueno es la facultad de activar nuevos personajes, *items* y mapas, aumentando la intensidad de juego.



PANTEÓN: 10

La verdad es que a mí no me llaman tanto los juegos **FPS** como los de tercera persona; aunque si he disfrutado muchos de este género. Cuando mi hermano compró su **TS2**, no esperé que fuera un título tan bueno, y ya es casi obligatorio que lo juguemos cada que tenemos oportunidad. Con **Future Perfect**, las cosas no han cambiado, y seguimos emocionándonos con sus increíbles elementos y pasamos un gran rato frente al televisor. También recomiendo el **Second Sight**.



MASTER 9.0

Time Splitters Future Perfect es uno de los mejores exponentes del género en el Nintendo GameCube; cuenta con muy buenos gráficos y *gameplay*, todo sustentado por una muy buena historia. Pero lo que más me gustó fue su modo *multiplayer*, con el que estoy seguro que tú y tus amigos pasarán horas de entretenimiento. Aunque siempre he dicho que el mejor **FPS** que he jugado es **Golden Eye 007**, **TSFP**, tiene todo para convertirse en un clásico de la consola.



¿Quién eres?
DONKEY KONG COUNTRY 2
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
DIVERTIDOS, COMPAÑEROS, IMPETUOSOS...
DIDDY Y DIXIE HACEN EQUIPO PARA RESCATAR AL GRAN SIMIO.
DONKEY KONG® COUNTRY 2. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP

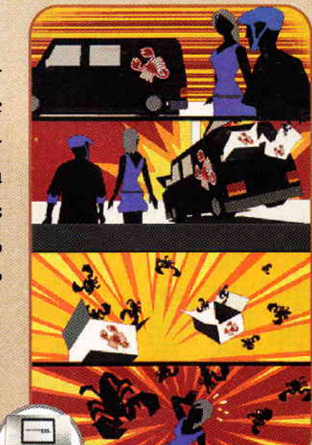
ÚLTIMA PÁGINA

FEBRERO 2005

Empezamos bien el año, pero aun así hay muchísimos juegos por analizar, así que no te pierdas las próximas ediciones de tu revista Club Nintendo, que estará llena de sorpresas, reportajes de los títulos de moda y las clásicas secciones que tanto te agradan, como El Ojo del Cuervo, Uno con el Control y El Cementerio de Videojuegos. ¡Nos vemos en marzo!

Feel The Magic XY/XX

Imagínate toda la diversión de los minijuegos de Wario Ware Inc., pero con backgrounds de colores e imágenes similares a las de un video de música A-go-go. Aquí puedes ser desde un vaquero que controla su ganado con ayuda del Stylus, o eliminar pequeños cangrejos de la espalda de una bella chica. Pero lo más interesante es el micrófono; ¿para qué te sirve? Te lo diremos el próximo mes.



The Legend of Zelda: The Minish Cap

Nuestro héroe de Hyrule se enfrenta a una de las aventuras más pequeñas de su historia, y no porque sea sencilla, sino porque en esta ocasión Link debe reducir su tamaño para entrar a un mundo de fantasía, rescatar a la princesa y combatir la maldad que atormenta a dicho poblado. Al igual que las últimas versiones de GBC, TLOZ: The Minish Cap fue desarrollado por Capcom y cuenta con escenarios perfectamente ambientados. ¿No puedes pasar de un nivel? ¡Checa la edición de marzo, donde encontrarás los Tips de este gran título de Nintendo!





Splinter Cell: Chaos Theory

Como el terrorismo nunca se termina, nuestro agente especial Sam Fisher regresa a la acción para investigar sobre una nueva arma de destrucción masiva. Splinter Cell: Chaos Theory mantiene el gameplay que ha caracterizado a la saga e incluye nuevos movimientos, como el arrojar a tu enemigo a un pozo o, mejor aún, participar en el modo cooperativo al estilo de TimeSplitters o Perfect Dark.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet
www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

kualke



33133

$13 PESOS + IVA





Envía un mensaje al **33133** con el texto **foto58**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: foto58 chica38 nok.**

Tarjetas Animadas

Escribe una dedicatoria a quien tú quieras y envíasela en una tarjeta animada desde tu celular

Ejemplo:

Ref. elefante — Hoy es un día FELIZ... ¡ES TU CUMPLEAÑOS!!! ¡FELICIDADES!! tu texto aquí





Ref. kilos — no pesan los años... pesan los kilos!! ¡Felicidades!



Ref. monitos — De amistad — NUESTRA AMISTAD — DURARÁ PARA SIEMPRE

Ref. gatos — De amor

Ref. chica

Ref. compatibles — Somos Compatibles

Envía un mensaje con la palabra **TARJETA58**, espacio, la referencia de la tarjeta solicitada, espacio, las tres primeras letras de la marca de tu celular, espacio, el número al que quieres enviar la tarjeta, espacio y por último, el texto que quieres dedicar al **33133**. **Ej. Nokia: TARJETA58 ELEFANTE NOK 5550000000 MUCHAS FELICIDADES DE LUPITA.**

Postales b/n



¿Quieres una postal? Sólo tienes que enviar un mensaje al **33133** con el texto **postal58**, dejar un espacio, escribir la referencia de la postal que deseas, deja otro espacio y poner las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: postal58 8 nok.**

Juegos java en exclusiva

Se requieren 2 mensajes

Envía un mensaje al **33133** con el texto **juego58** espacio y la referencia del juego que desees. Te enviaremos una respuesta con instrucciones adicionales y deberás volver a enviar un mensaje para poder descargar el juego. **Ej. juego58 diferencia**

6 diferencias — ref. diferencia



Modelos compatibles: Nokia: 6600,7650,3650, N-Gage, N-Gage QD, SonyEricssonP800

Fútbol control — ref. fcontrol



Modelos compatibles: Nokia: 3300,3200,6100,7210,6600, 3650,7650, N-Gage, N-Gage QD

top

Ahora quien de Marc Anthony **ref. quien** ver instrucciones

Mesa que más aplauda\Climax	mesa
Rosas\La Oreja de Van Gogh	rosas
Misión Imposible\B.S.O.	mision
El chavo del 8\Infantil	chavo
Hotel California\Eagles	hotel
Otra vez\Victor García	otravez
Miedo \Pepe Aguilar	miedope
El Señor de los Anillos\B.S.O.	anillos

Melodía	ref.
actualidad	
Vivir\Belinda	vivirbel
Tú no tienes alma\Alejandro Sanz	almasanz
This love\Maroon5	this
Luz de luna\Luis Miguel	luz
Quiero ser tu sueño\Andy & Lucas	sueno
Que lloro\Sin Bandera	lloro
Hasta el límite\Myriam	limite
Dragostea Din Tei\Haiduchi	dragostea
Dame tu aire\Alex Ubago	dame
California Dreaming\Royal Gigolos	californiad
Antes\Obie Bermúdez	antesobie
Amor del bueno\Reily	bueno
★Algo está cambiando\Julieta Venegas	cambiando
Tu corazón lo sabe (latin party)\Kalimba	tucorazon
Tanto la quería\Andy & Lucas	queria
Sunny\Boogie Pimps	sunny
★Si puedo volverte a ver\B. Ibarra y Miguel Bosé	volverte
Si la ves\Franco de Vita y Sin Bandera	silaves
★Obsesion\Aventura	obsesion
No me lo puedo explicar\Tiziano Ferro	explicar
★Nada valgo sin tu amor\Juanes	valgo

Las mejores melodías para tu TELCEL

Melodía	ref.
Me dediqué a perderte\Alejandro Fernández	dedique
La locura\Yahir	locura
★Esta ausencia\David Bisbal	esta
El autobús\Pepe Aguilar	autobus
Duele el amor\Aleks Syntek	elamor
★Contigo si\Yahir y Nadia	contigosi
Come Clean\Hilary Duff	clean
Algo más\La Quinta Estación	algo
himnos de fútbol	
The champions league\Himno	league
★Himno de los Pumas\Himno	unam
Himno del Monterrey\Himno	monterrey
Himno del Guadalajara\Himno	guadalajara
Himno del Cruz Azul\Himno	cruzazul
Himno de los Tigres\Himno	tigres
★Himno del Atlante\Himno	atlante
Himno del Necaxa\Himno	necaxa
Himno del Puebla\Himno	puebla
Himno del Veracruz\Himno	veracruz

Si tienes un celular monofónico

¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto **tono58**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133**.
Ej. para Nokia: tono58 quien nok

Si tienes un celular multimedia

Si tienes un celular MULTIMEDIA puedes descargar **TONOS POLIFÓNICOS**. Escribe el texto **poli58**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133**.
Ej. para Nokia: poli58 quien nok

Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.

¿Tu celular bala?

Hazte con tu **SONOCLIP**,
Tonos de **SONIDOS REALES** para tu celular.



ref.	ref.	ref.	ref.	ref.
▸animales	coches	gargaras	▸miedo	cajitamusica
ovejas	▸divertidos	gota	terror1	tango
gatitos	tarzan	risa	terror2	hiphop
cerdos	picapiedra	tosiendo	risatan	house
ranas	police	arranque	grito	▸juegos
perros	campanas	incendio	golpiza	laser
caballos	trafico	feria	▸musica	ametralladora
moscas	estres	cisterna	orquesta	robots
gallos	pedos			
leones	eructo			
▸deportes	claxon			
oooeoooe	bebes			
pito	dientes			
tenis	selva			
gol	bicicleta			

Envía clip58 al 33133 seguido de un espacio, la referencia del sonido que desas, otro espacio y las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. Nokia: clip58 ovejas nok**



¡Chatea con tu celular!

conoce gente. haz miles de amigos

Sólo tienes que enviar un mensaje al **77177** con el texto **AMIGOS**

producto compatible con todos los celulares



Chistes

Bajate a tu celular los mejores chistes. Envía un mensaje al **77177** con el texto **CHISTE58**
Ej. CHISTE58

77177

Productos compatibles con todos los celulares



Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

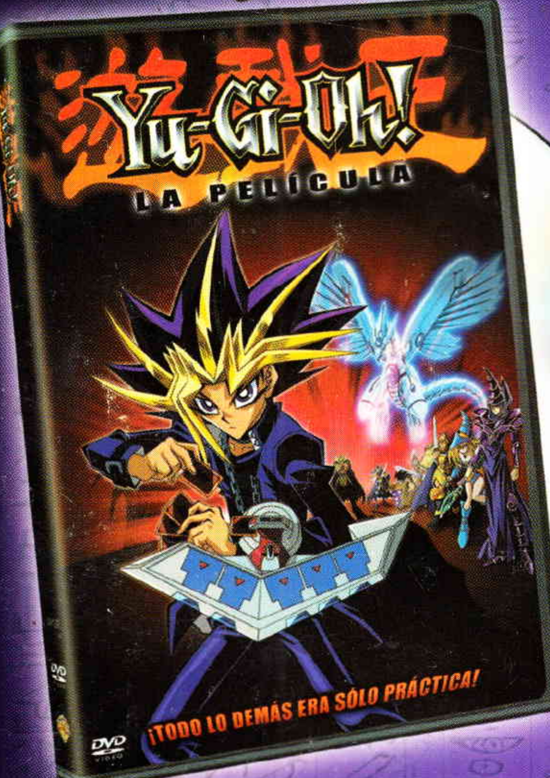
Referencias de marcas para todas las instrucciones: MOTOROLA: **MOT** - NOKIA: **NOK** - PANASONIC: **PAN** - SAGEM: **SAG** - SAMSUNG: **SAM** - SONY-ERICSSON: **SON**

MODELOS COMPATIBLES: **Tonos Monofónicos:** Nokia 1220,3320, 2220, 5125, 6590, 8260, 8265, 8390. Samsung: A255, R225, A325. Sony Ericsson: T300, T226, T610, Z600. **Logos y Nombres B/N:** Nokia: 8260, 8265, 6590, 8390, 8890. Samsung: R225, A325 **Postales B/N:** Nokia: 1100, 3395, 6590, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. **Tonos Polifonicos:** Nokia: 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage Samsung: V200, X-105, X426 Sony Ericsson:T300, T226, T610, Z600, P800, T310, Sagem X-5, X-6, Panasonic: G60, GD88, Motorola: T720i, Siemens: SL55. **Salvapantallas a color:** Nokia: 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage, Sony Ericsson: T226, T300, T310, T68i, T610, Z600, P800, Sagem: X-5, X-6, Panasonic: G60, GD88, Motorola: T720i. **Salvapantallas animados y tarjetas animadas:** 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Sony Ericsson:T610, Z600, P800. Panasonic: GD88. Motorola: T720i. Costo por mensaje al 77177 $3.00+ I.V.A. ; Costo por mensaje al 33133 $13.00+I.V.A. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no es responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. Lanetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información facilitada por el usuario será utilizada deforma confidencial, no difundiendola a terceros a la transacción y /o al grupo Lanetro. Atención al cliente: Lanetro Mobile México, S.A. de C.V.,Sassoferrato # 64, col. Alfonso XIII, Mixcoac, México D.F. Tonos y logos ofrecidos por Lanetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de Contenido autorizado por Telcel.

Lada sin costo: Desde cualquier parte del país: 01-800-50-35-878 y desde México D.F. 56-11-5724.

HAZ TU JUGADA PARA EL DUELO FINAL EN DVD!



DVD EXTRAS:
YU-GI-OH! DESAFÍO DEL MONSTRUO!
2 VIDEOS MUSICALES

LLÉVATE EL PODER A CASA!... FEBRERO 11


America Online Keyword: yugioh yugioh.warnerbros.com warnervideo.com

Soundtrack: a 4Kids/Cherry Lane release, distribuido por RCA



